HELPLINE Dino Crisis • Rainbow Six • Quake 2 • Resident Evil 3: Nemesis

NA 100 STRANICA

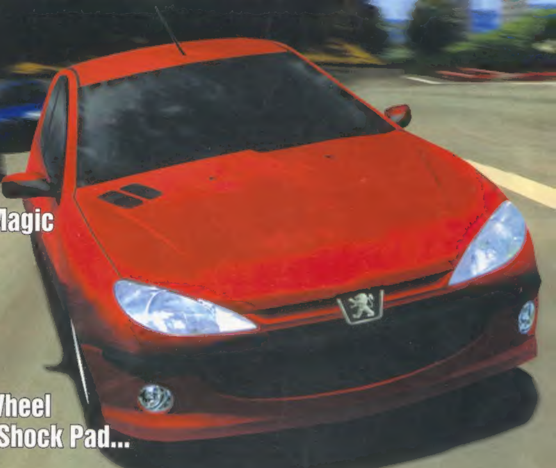
PSX

CIJENA 21.80 KN
BROJ 10 SIJEČANJ 2000.

PLAYSTATION ČASOPIS

OSVOJI NITRO SNOWBOARD

Gran Turismo 2



NAJAVE

Parasite Eve 2
Tomba 2
Crusaders of Might & Magic
Gekido
Too Human

HARDWARE

Dancing Zone IX
Saitek RX150 Racing Wheel
Saitek PX3000 Double Shock Pad...

ISSUE 10 JANUARY 21,80 KN 570 SLT 5,5 KM
9 771331 784006

NAGRADNA IGRA
FINAL FANTASY VIII
IGRA + MEMORY CARD + T-SHIRT + POSTER + NALJEPNICE

ODIGRALI SMO

Gran Turismo 2 • Music 2000 • Fighting Force 2 • Toy Story 2
Le Mans 24 Hours • Supercross 2000 • Millenium Soldier: Expandable • Vigilante 2 • Ace Combat 3 • International Track & Field 2000 • Army Men: Air Attack • Trasher: Skate and Destroy • Killer Loop • Monkey Magic

JOŠ 7 TJEDANA DO IZLASKA

www.renoprom.hr
e-mail: renoprom@renoprom.hr
RENO PROM
ZAGREB
Gundulićeva 19
tel.: 01/4854 005
SPLIT
Robna kuća Dobri
tel.: 021/380 147
RIJEKA
Krešimirova 14
tel.: 051/335 145
STUDIO 19
ENTERTAINMENT
mogućnosti plaćanja
AMERICAN EXPRESS
Diners Club International
MasterCard
4,6,24 rate
ČEKOVI GRAĐANA
do 6 rata
POTROŠAČKI KREDITI
do 36 rata
Let's make things better.
PHILIPS

PSX

PLAYSTATION ČASOPIS

IZDAVAČ
JANUS PRESS D.O.O.
Majstora Radonje 10/I, 10 000 Zagreb

TEL/FAX
+385 (0)1 3843 600, 3843 599, 3843 772

E-MAIL: psx@janus.hr

WWW: http://psx.janus.hr

DIREKTORICA
Senka Kušer
senka.kuser@janus.hr

TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
tomislav.mijic@janus.hr

KOORDINATOR IZDANJA
Kristijan Žibreg
chris@janus.hr

GLAVNI UREDNIK
Dario Zrno
dario.zrno@janus.hr

ART DIREKTOR
Igor Vranješ
igor.vranjes@janus.hr

GRAFIČKA UREDNICA
Željka Mokos
zeljka.mokos@janus.hr

VODITELJ MARKETINGA
Krešimir Mijić
kresimir.mijic@janus.hr

SURADNICI
Ivan Bolkovac, Hrvoje Herceg, Berislav Jozić, Krešimir Jozić, Igor Milanović, Danijel Mičić, Danijel Reškovac, Nevenka Šalat, Tanja Vitas

LEKTORICA
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Nada Delač

PRETPLATA
Marijana Jurič
prodaja@janus.hr
(reklamacije i upiti radnim danom od 10 do 14 h)

PRIJELOM I OBRADA
dtp@janus.hr
Darko Poslek, Tomislav Majcenić, Marijan Baćac

IZRADA FILMOVA
Janus Studio

UGOVORNA KONZALTING AGENCIJA
INTERMEDIA D. O. O.
consulting & managment
Petrinjska 11/IV, 10 000Zageb
TEL: +385 (0)1 4922 855
E-MAIL: intermedia@zg.tel.hr

TISAK
VJESNIK d.d.
Slavonska avenija 4
10 000 Zagreb

ISSN 1331-7849

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja PSX-a bez suglasnosti izdavača.

Naklada broja: 18 000

janus

SADRŽAJ

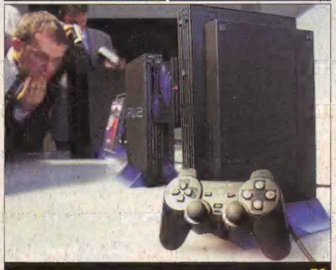
GRAN TURISMO 2 28

MUSIC 2000 34

LE MANES 24 HOURS 42

TOY STORY 2 44

MILLENIUM SOLDIER 48



PS2 ANALIZA: DOLAZAK NOVOG DOBA 52

KONTAKT ZONA 6

NOVOSTI 8
PRVI POGLED 17

DOLAZAK NOVOG DOBA 52

NAJAVE
PARASITE EVE 2 18
GEKIDO 20
CRUSADERS OF M&M 21
TOO HUMAN 22
TOMBA 2 23

ODIGRALI SMO
GRAN TURISMO 2 28
MUSIC 2000 34
FIGHTING FORCE 2 38
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE 40
LE MANES 24 HOURS 42
TOY STORY 2 44
SUPERCROSS 2000 46
MILLENIUM SOLDIER 48
ACE COMBAT 3 58
ARMY MEN: AIR ATTACK 59
TRASHER: SKATE AND DESTROY 60
INT. TRACK & FIELD 2000 61
KILLER LOOP 62
OVERBLOOD 2 63

HARDWARE
DANCING ZONE IX 70
SAITEK RX150 RACING WHEEL 71
SAITEK PX 2500, PX3000 72
LOGIC 3 TOPDRIVE PODIUM 73

HELPLINE
PITANJA I ODGOVORI 74
DINO CRISIS 78
RESIDENT EVIL 3 84
RAINBOW SIX 88
QUAKE II 90

Nagradna Igra

OSVOJI SHOCKHAMMER

CONTINUUM

EKSKLUZIVNI THRUSTMASTER ZASTUPNIK ZA HRVATSKU

EKSKLUZIVNI NOVI KONTROLER ZA PSX
renomiranog proizvođača THRUSTMASTERA

NAGRADNO PITANJE Navedite točnu adresu tvrtke Continuum!

Dopisnicu s točnim odgovorima I izrezanim kuponom pošalji do **10. veljače 2000.** na adresu: **Janus-Press, Majstora Radonje 10/I, 10000 Zagreb**
s naznakom "Za SHOCKHAMMER N. I."

PlayStation

- **Dual Shock funkcija**
- **Analogna podrška**
- **Gumeni rukohvat** više nema proklizavanja!
- **Autofire funkcija**
- **Turbo i Slow-motion za Autofire funkciju**
- **jednostavno savršen dizajn**

THRUSTMASTER

Nagradna Igra
SHOCKHAMMER
PSX 10

DOBITNIK IZ PROŠLOG BROJA

Jakov Brižić

ZADAR

Vožnja godine uz igru godine

Tek smo zakoračili u novu godinu (koju je tako čudno pisati), a već smo dobili kandidata za igru godine: *Gran Turismo 2*. Valjda konačno utvrđeni izlazak igre 28.01.´00 neće biti prolongiran jer kruže glasine da će, za razliku od američke i japanske verzije, europljani ipak moći završiti igru sa 100% kako je i zamišljeno. Naime vlasnici NTSC verzije to nikad neće moći postići jer to program ne omogućava. Pitanje je koliko će vremena trebati Digital Poliphonyju da ispravi tu greškicu.
I kao što smo najavili, od sada smo na 100 stranica (ah volim ovu simboliku: broj 10, stranica 100, prvi u 2000.). Ako nam i ta brojka postane tijesna, proširit ćemo se i dalje (hm, čije su ovo riječi?). Vjerojatno ste primjetili i neka nova imena u PSX-u. Već nekoliko brojeva s nama je Predrag Grujić, a od ovog i Amar Rešić. Uskoro će se pojaviti i na našim uvodnim stranicama u rubrici "Igrali smo", a onda ih nitko više neće spasiti (he, he) :-)
U prošlom smo broju preporučili snowboarding, a u ovom možete pročitati i kamo otići, što kupiti i za koliko (nema nismo znali). Onima kojima se ne izlazi iz kuće preporučujemo *Music 2000* jer tko zna, možda promijene profesiju i postanu glazbenici. A u tome će im pomoći Danijel Reškovac svojim detaljnim instrukcijama u 11 slika (ili kako on kaže, 26 - ima veze s okupacijom!) ...
Čini se da je milenijski bug ipak načinio štetu. Naime, u prošlom smo broju najavili *Fear Effect, Danger Girl* i *Destruction Derby 3* koje nećete naći u ovom broju jer ih, nažalost, još nema . Za prve dvije igre očekujemo vijesti o konačnom izlasku, a što se tiče Destructiona, on je službeno odgođen čak do rujna?! Pa što li mu to rade?
Nećemo o politici...
Eh, još bih nešto naglasio. Naime, kad rješenja za neke igre objavljujemo u dva ili više brojeva, nije to pokvareni smisao za humor, nego želimo objaviti što više različitih igara na svačije zadovoljstvo. Te igre su toliko kompleksne da službene knjige s rješenjem (koje objavljuje proizvođač) imaju po stotinjak stranica. Pa sad ti vidi.
Još samo sedam tjedana do izlaska PlayStationa 2 u Japanu! Ako to nije inspirirajuće, onda ne znam što je...

P.S. Ima li još onih (osim onog Amerikanca) koji su potrošili cijelu svoju ušteđevinu na namirnice u strahu od apokalipse?

Dario Zrno

sljedeći broj PSX-a potražite na kioscima sredinom veljače

PITANJA MJESECA

RADI LI NAMCO NOVI TEKKEN ZA PSX ILI SAMO ZA PS2? MARIO DELAČ IZ ZAGREBA

Mario, vjerojatno ćemo te razočarati kad ti kažemo da se novi Tekken Tag Tournament radi isključivo za PS2. Nema nikakvih naznaka da će se pojaviti na PSX-u, ali tko zna...

KOLIKO DOĐE MIŠ I MOŽE LI SE C&C: RED ALERT MOŽE IGRATI BEZ MIŠA? IVAN IZ ?

Ovisno o modelu (preporučujemo originalni Sony), cijena im je između 200 i 350 kn. Red Alert, inače, možeš igrati i bez miša jer su komande prilagođene kontroleru.

JE LI IZAŠLA IGRICA LE MANS 24 HOURS? MARKO MAGAZIN IZ BETINE

Igra treba izaći svaki čas, a ako nas pitaš o kvaliteti, svakako je preporučujemo. Ali ne zaboravi Gran Turismo 2.

PREPORUČITE MI PAR IGRICA IZ ŽANRA VOŽNJI I 3D PUCAČINE TE SPORTA. I, MOLIM VAS, OBJASNITE MI KAKO ĆU KUPITI VEĆ IZAŠLE BROJEVE PSX-A? SILVIO IZ ZAGREBA

Vožnje: Gran Turismo 2, Collin McRae, V-Rally 2; 3D pucačine: Medal of Honor, Quake 2; sport: ISS PRO Evolution (još malo, još malo), NBA Live 2000. Već izašle PSX-ove naruči preko kupona za stare brojeve (u svakom broju PSX-a).

Pisma, komentari, reakcije...

Pišite nam...

na adresu

JANUS PRESS (PSX-kontakt zona)
Majstora Radonje 10
10000 Zagreb

e-mail

psx_pisma@janus.hr

I kao što nam je jedan čitatelj napisao, prošli broj PSX-a je bio mljac! mljac!

Božićna dvojba

Pozdrav PSX-u.
Imam nekoliko pitanja za vas:
1. Još malo pa će Božić. Mama mi je rekla da si mogu birati dar, ali ja se ne mogu odlučiti što ću (htio bih nešto za PlayStation). Što da kažem mami?!!!
2. Zašto ima više vrsta časopisa za PlayStation (naravno, vi ste mi najbolji, za 1000000000)? 3. U 9 broju sam dobio onaj poster. Milijun puta hvala, inače ja sam Larin ludi obožavatelj.
4. Hoće li se CD-ovi sa PlayStationa 2 moći igrati na PlayStationu? 5. Imam TR3. Ne mogu prijeći nivo s onim paukom. Što da radim? 6. Sada je izašao Graphic Kit. Ne mogu se odlučiti koji uzeti. Preporučite mi jedan.
7. Hoćete li mi preporučiti igre koje su slične Tomb Raideru.
Domagoj Buljan iz Osijeka

A mi imamo nekoliko odgovora za tebe: 1. Iako ti nismo mogli odgovoriti prije Božića (pismo smo dobili 26.12.), vjerujemo da si zadovoljan dobivenim, ali nadamo se da je u maminom novčaniku ostalo još materijala za Spyru 2. 2. Zato da mi budemo najbolji. 3. Aha, to nije pitanje... Što kaže mama na Laru? 4. Nažalost, neće. PlayStation 2 je zato i napravljen da bi svojim igrama podignuo vizualni doživljaj. 5. Odgovor bi ispunio cijelu stranicu pa ćemo tvoje pitanje proslijediti Beri za rubriku Helpline. 6. Koju god naljepnicu odabrao za svog ljubimca, nećeš pogriješiti - sve su vrlo atraktivne. 7. Kao ljubitelju ljepote, preporučujemo ti Xenu ženu ratnicu. Pozdrav tebi i tvojima

Halo, Bing, kako brat?

Bok! Ipak sam uspio načas odustati od igranja PlayStationa i napisati vam pismo. Pišem vam još jedan ljubitelj horrora, pogotovo Resident Evila. Uopće nemam primjedbi na vas. Izvrsna je ideja o povećanju broja stranica, naravno cijena nije važna, samo vi povećavajte broj stranica. Prohod Mission: Impossible mi je mnogo pomogao. Pročitao sam da ćete u sljedećem broju objaviti prohod RE3, što je super, jedva čekam, ali bilo bi dobro da objavite prohod Dino Crisis. Znam da vas je igra razočarala, ali ja bih je ipak htio završiti, a mučim muku s mukom. Želim vam sve sretno i da vam se ispune sve želje u novoj 2000. i da budete ne dobri, nego još bolji.
Damir iz Vukovara

Halo, Damire, kako brat? Imamo novi broj PSX-a na lageru na 684 stranice. Cijena? Prava sitnica! Što nudi? Potpuni prohod Dino Crisisa (koji nije razočarao sve u redakciji), prvi dio prohoda Resident Evila 3 te masu drugih PlayStation vijesti nužnih za preživljavanje jednog PlayStation ovisnika. Kvaliteta? Prvoklasna...

Let The Force

Bog PSX Team, My name is Denis Dupanović. Ha, he, ho, ne bojte se nisam iz Amerike. Točnije, iz Bihaća sam i ovisnik sam o PlayStationu ali, bogu hvala, u školi uvijek prolazim uglavnom s tricom (što je u mojoj školi prilično štreberski). Naime, očaralo me prošlomjesečno pismo mjeseca (PSX br.8), ono umjetničko djelo točnije, jer se i ja bavim crtanjem -zapravo radim stripove od moje devete godine, što se vidi iz nekih radova koje sam vam poslao. Na njima ste sigurno primijetili da je riječ o Star Warsu, ali ne o onome pravom, nego o mom osobnom. Guram svoje likove kroz Star Wars svijet upličući ih u radnju i neka zbivanja u filmu koja se spominju samo u naznakama. Želio bih ovim pismom potaknuti sve Star Wars fanove da se jave na moju adresu.
Imam nekoliko sitnih primjedbi. Nadam se da časopis ne bi previše poskupio kad bi stranice bile lijepljene i 100% to možete napraviti. I još nešto, mislim da bi bilo bolje da kao u Hackeru ispod sličica stavljate tekst u crni okvirić ili točnije (za one koji ne čitaju Hacker) kao kod savjeta za Quake u broju 8. Ostalo je sve cool i nemam primjedbi i neka se otkače više oni "hoću poster i CD" čitatelji. Aha, i još nešto, znate ono pismo iz šestog broja "ponavljate igre" autora Damira Škrinjara. On se smatra najboljim igračem PlayStationa na svijetu i misli da je Driver prokleto težak. To mi se nekako ne poklapa. Nadam se da mi Damir ne zamjera.
Nemojte krivo shvatiti nedorađenost ovih stranica jer su tek u početnoj fazi crtanja. Naslovna stranica mora doživjeti preradu, a ostale prelazak tušem (vjerojatno ste primijetili da svemir nije crn). Iskusan sam sa stripovima jer sam pohađao školu stripa 5 godina. Crtam još krimi priče i naučnu fantastiku uključujući i avanture.Pisat ću vam ponovno, a do tada, ugodan vam bio rad u novim prostorima i doviđenja.
Denis Dupanović / Haske Ibrahimpašića 97 / 77000 Bihać, BiH

Dragi Denise,
Možeš biti siguran da te nismo krivo shvatili jer pravo je osvježenje pronaći u Bihaću inkarnaciju francusko-belgijske škole stripa. Tvoji nam se radovi jako sviđaju i želimo ti da već u ovoj godini budeš dovoljno uporan u crtanju i nađeš izdavača svojih stripova. Nažalost, nemamo mjesta objaviti sve tvoje radove pa smo izabrali ovih nekoliko kadrova.
Uvezivanje časopisa je razmatrano kao opcija, međutim, baš kao što si pretpostavio, previše bi ga poskupjelo. Dizajn našeg časopisa je prilagođen nama PSX manijacima, tako da je logično da se razlikujemo od Hackera koji se bavi PC zabavnim izdavaštvom. Čitaj nas i dalje, mnogo pozdrava tebi i raji u Bihaću.

Amiga +PlayStation =dobra zabava

Srdačno pozdravljam cijelo uredništvo PSX-a. Vi ste prvi i za mene najbolji PlayStation časopis u Hrvatskoj. Puno zahvaljujem što ste opisali kako spojiti PlayStation na Amigin monitor. To sam pokušao i strašno se obradovao - uspjelo mi je. Sada ne moram koristiti TV-prijemnik, već mogu igrati na zaslonu u svojoj sobi.
Volim vaš časopis i stoga što ima mnogo opisa i detalja o svakoj igrici te mnoge nagrade.
Vjerujem da vam je bilo teško početi s velikim brojem stranica, ubacivanjem postera te stavljanjem demo-CD-a u časopis. Ugodno sam se iznenadio posteru u 9. broju i najavi da će sljedeći PSX imati 100 stranica. Hvala vam! Od srca vam šaljem pozdrav i želim još mnogo uspjeha u daljnjem radu!
Zlatan iz Zadra

Hvala i tebi Zlatane na pohvalama. Želimo ti mnogo zabave uz tvoj stari-novi monitor. Vjerujemo da ćeš u našoj Hardware rubrici naći još mnogo dobrih savjeta koji ti mogu pomoći. Do daljnjeg čitanja, pozdrav.

RPG-GRP

Bok svima! Kako je u Zagrebu?
Baš čitam 9. nastavak legendarnog časopisa PSX. Moram priznati da baš i nemam prijedloga, ali zato imam par pitanja. Pitanjce prvo: Mogu li se nadati skorom dolasku SimCity 3000 na PSX-u ili je on planiran za PS2 (ako je uopće planiran)? Pitanjce drugo: Tek sam nedavno otkrio da sam strastveni obožavatelj RPG-ova (uz pomoć, naravno, FF8) pa me jako obradovala igra Legend of Dragon i najava Koudelke. Zanima me kad će ta dva RPG-a izaći? Naravno, sve pohvale vama, samo tako nastavite, jednom ćemo valjda dogurati do demo CD-a. Uglavnom, ostanite tako dobri i mnogo sreće u budućnosti.
Vedran Težak iz Varaždina

Vedrane, nažalost, moramo ti priopćiti jednu ozbiljnu vijest. Ti si RPG ovisnik. Preporučujemo ti liječenje na našim stranicama. Čitaj malo o Gran Turismu, Musicu 2000 i drugim ne-rpg-ima svaki dan prije i poslije jela. Ipak, udovoljit ćemo tvojoj gladi za RPG-om i preporučiti ti Suikoden 2 sve dok ne izađu Legend of Dragon i Koudelka negdje u proljeće. Za SimCity 3000 nema nikakvih službenih najava niti za PSX niti za PS2, međutim, s obzirom na uspjeh te igre, za očekivati je da će se pojaviti i na PS2 (ipak prije nego na PSX-u). Pozdrav Varaždinu.

Neš ti meni šifru

Bok! Pišem po prvi put i za svaku ste pohvalu. Imam molbu i prijedlog. Molba: Šifre za MOH, želio bih kojeg Švabu na početku igre raznijeti nečim jačim. Prijedlog: časopis treba staviti u nekakav najlon da ne ispadne poster. Nas nekoliko nismo ga dobili - "morate paziti što kupujete". Prva tri broja časopisa su mi se raspala, no moram vas pohvaliti, sada se stranice ne raspadaju i ne razdvajaju. Bok, sretan Božić i Nova godina sa zakašnjenjem
Marko iz Zagreba

Eh, eh, Marko. Pa najveći je gušt završiti igru bez cheatova, a ako završiš svaku misiju na excellent, dobit ćeš mod za neranjivost, bezgranično streljivo itd. Svoju opčinjenost kokanjem Švaba usmjeri prema kradljivcima postera. I riješi nas nepotrebnog zamatanja jer bi uredništvo izgledalo kao kuhinja vrijedne domaćice uoči spremanja zimnice. Naravno da ti se časopis raspao kad nas toliko čitaš. Uopće se ne ljutimo. Pozdrav i sve najbolje u Novoj.

PITANJA MJESECA

Hoće li se poster i dalje dobivati ili je poster TR-a i FF-a bio samo božićni dar? Tomislav iz Zagreba

Postere ćemo i dalje imati, ali ne svaki mjesec jer bi nas to dodatno poskupjelo.

Rekli ste da je izašao Lego Racers i Lego Rock Raiders krajem ljeta, ali ja ih ne mogu naći? Hoće li izaći Ape Escape 2? Nikola Matić iz Zagreba

Ali nismo rekli kojeg ljeta :-). Izlazak Lego igara su proizvođači otkazali za početak 2000., što znači "svaki čas". Ape Escape 2 je već odavno u prodaji.

Gdje se u Hrvatskoj i po kojoj cijeni može nabaviti Jogcon? Objavite prohod RE3. Dejan Zadnik iz Rijeke

Nažalost, nigdje, ali ako možeš "skočiti" do susjedne nam Austrije, pogledaj u Media Marktu, Saturnu i sličnim dućanima. Učinjeno...

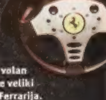
Možete li objaviti rješenje igre Medal of Honor? Goran

Rješenje MOH-a se priprema, a objavit ćemo ga u idućem broju.

Znate li kada će izaći igrica Blade Maker? Damir iz Đakova

Proizvođači iz Japana još nisu objavili datum izlaska, a čim to učine, znaš gdje ćeš to pročitati...

Može li se u Hrvatskoj nabaviti "Shock2 Racing Wheel"? Antonio iz Splita

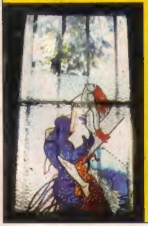


Za sada ne, ali i za tebe vrijedi preporuka da odeš u Austriju. Inače, uredniku se posebno sviđa taj volan iako i nije veliki ljubitelj Ferrarija.

PISMO MJESECA

Vruća, vruća tema

Poštovano uredništvo! Pišem vam u nadi da će vam moje pismo biti dovoljno interesantno da ga objavite. Vjerujem da se sada svi u redakciji pitate što znače ove fotografije. Evo objašnjenja: Saga o mom PlayStationu!
Od malih nogu bavim se crtanjem stripova i fantastičnih crteža, tj. slika. Ideje za svoje radove tražio sam svugdje, pa tako i u časopisima (ne onim XXX!). Pa sam, kad je to postalo moguće, počeo kupovati Hacker i njemu slične novine o kompjutorskim igrama. Iako nikad nisam imao (niti planiram imati) kompjutor, ja sam ipak kupovao časopise o igricama, mada su me roditelji često poprijeko gledali. Vremenom sam se počeo zanimati za igrice i za nešto što je tada bilo tek naznaka "masovnog ludila". Ne to nisu bile frizure "na tutu", to je bio PlayStation.
Dok su mnogi moji prijatelji muku mučili s Windowsima i konfiguracijama, ja sam čeznuo za jednostavnim plug-and-play sustavom. No to je bio samo san. Dovoljno novca za PlayStation nisam imao, tako da se sve završilo na pukim maštarijama.
A onda sam naslikao "Zagrljaj" (vidi fotografije). Bilo je to iz čistog zadovoljstva, ništa komercijalno, ali kad je jedna žena iz Njemačke to vidjela, ostala je bez riječi. Sliku je željela odmah kupiti i, naravno, to je i učinila (žao mi je, momci). A kad je upitala kako će mi platiti, kao iz topa sam odgovorio: "PlayStationom!". I tako, nakon pola godine, PlayStation je konačno stigao!



Svi moji poznanici su automatski upitali: "Hoćeš li ugraditi čip?" Ali ja sam rekao NE. I bio sam odlučan. Godinu i pol igrao sam samo demo CD koji je došao s konzolom. I opet su svi pitali zašto ne ugradim čip? Ali ja sam vodio vlastiti rat protiv piratstva u kojem sam ustrajao.
Ovo sam ljeto uspio skupiti dovoljno novca i kupiti u inozemstvu original igricu. Tomb Raidera 3 - na njemačkom! Nema veze, srećom nema mnogo teksta.
I tako, još uvijek pokušavajući završiti četiri nivoa Indije, proklinjem sebe što nisam kupio neku lakšu igru... Ali valjda ću za otprilike godinu i pol skupiti dovoljno novca za još jedan original, jer ne prođe dan a da me ne pitaju zašto ne ugradiš čip? Neću, neću i neću. Ne posustajem. Zanima me samo kako će proizvoditi piratske kopije za PS2?! Mnogo pozdrava i pohvala.
Andronik Filip iz Sarajeva

Javi nam svoje impresije o Crocu 2

**Najdraži Filipe, svaka ti čast! Kao pravom umjetniku, sigurno ti je poznat osjećaj kad ti netko ukrade vlastiti rad i ideju. I zato si čovjek od načela, što vrlo cijenimo. Naravno da nisi jedini "bešćipac" u Sarajevu i okolici, nego i šire... Mislimo da je tvoj izbor Lare odličan, i nadamo se da za godinu i pol nećeš izabrati neku lakšu igru koju ćeš završiti u tri dana...
Nemoj odustati, a za nagradu ti šaljemo Croc 2 (na engleskom) u kojem ćeš još dugo uživati.**

NOVOSTI

ŠUŠU

Konami se sprema za izlazak ► Najnovija vijest vezana uz popularnog japanskog izdavača najava je vrlo "zanimljive" igre. Riječ je o simulaciji "sudara" (ne onog automobilskog, nego romantične naravi), pod imenom *Want To See You ~ Your Smile In My Heart*, čiji je izlazak potvrđen za veljaču 2000. Evo još jedna igra, uz Barbie, za moju listu... he he he he (ovo je trebao biti zlobni smješak).

Detonator Gauntlet promijenio naziv ►

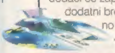
Working Designs je bio prisiljen promijeniti naslov svojem strateškom RPG-u koji sprema za proljeće. Čini se da su uz "**Gauntlet**" bila vezana prava neke druge tvrtke, pa je novi naslov *Vanguard Bandits*, dok će za japansko tržište ime *Epica Stella* ostati nepromijenjeno.

Syphon Filter 2 već u ožujku ► Prema nekim najavama nastavak ove popularne igre trebao bi stići u prodavaonice mnogo prije nego što smo mislili - već početkom ožujka. Iako **989 Studios** ovakvu vijest još nije službeno objavio, na igri se definitivno radi već nekoliko mjeseci pa takav datum izlaska nije preuranjen. Kako pravi naslov igre još nije objavljen, aktualan je radni "*Syphon Filter 2*", a zna se da će igra biti gotovo u cijelosti kopija originala, s dorađenom tehničkom stranom, novim nivoima i oružjima. Također postoje i vijesti da će se verzija SF-a 2 pojaviti i za PS2, no te su vijesti još uvijek potpuno neprovjerene.

Hydro Thunder i za PlayStation

Igra koja je slavodobitno popratila izlazak Dreamcasta sprema se u pohod i na našu konzolu

Iako **Midwayeva** utrka gliserima nije najbolje prošla kao arkadni stroj, izlazak na tržište usporedo s **Dreamcastom** donio joj je popriličnu količinu slave i prodanih primjeraka. Brza jurnjava po stazama smještenim u Veneciji, na Arktiku, grčkom otočju i druge atraktivne lokacije nešto je čemu se malo igrača može oduprijeti, pa ne čudi Midwayev pokušaj da igru prebaci i na PlayStation. Popratne najave čak obećavaju da će PS verzija sadržavati dodatke koje Dreamcast nije vidio, jer je igra morala biti dovršena u vrlo kratkom roku, dok sada imaju vremena u nju ubaciti sve što su od početka planirali. Ti dodaci će zapravo biti samo dodatni brodovi i tajne staze, no čovjeka veseli kada sazna da ima nešto što drugi nemaju. Ubacivanje dodatnih detalja ipak ne znači da će se razvoj PlayStation verzije otegnuti u nedogled - naprotiv, Midway je najavljuje sredinom proljeća.



Galerians (i strašni Bongo)

Crave Entertainment nam za proljeće sprema igru koju stilski opisuju kao "psihološki triler". Čudno. Mislim, čuo sam za knjige ili filmove tako opisanog žanra, ali igru?

U svakom slučaju, bit će to nekakva varijacija na temu *Resident Evila*, s tom razlikom da glavni junak, tj. vi, ima psihičke moći kojima kroz igru sve bolje i bolje ovladava. Programeri obećavaju više od 50 sati igranja i 70 minuta FMV animacija te jednako toliko dugi osjećaj strave i užasa kakvim su nas plašili *Resident Evil* i *Silent Hill*. Animacija sam se već nagledao, jednako kao i vi, pa me privlači ovo drugo. Održe li riječ i uspiju u **Galeriansu** tako dugo rastegnuti autentičnu stravičnu atmosferu, bit će ovo još jedna igra za vrhove top ljestvica.

Još jedna bačena rukavica

Originalni Glover je tek nedavno izašao, a nastavak se već sprema. Ako niste igrali jedinicu, znajte da ćete se u ovoj igri naći u ulozi rukavice koja mora izvršavati različite logičko-arkadne zadatke s ciljem da, a što drugo, spasi svijet. Prvom dijelu su zamjerane prilično loše kontrole, no one ću u nastavku biti dorađene, zajedno s mnogim drugim elementima (grafika, interakcija s okolišem, težina igre), pa možemo očekivati mnogo bolje i zanimljivije izvođenje ove dobre ideje. Glover 2 će sadržavati i multiplayer u kojem ćete se s protivnikom moći potući, ali i zaplesati - idealna igre za mušku i žensku publiku, zar ne?

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...

Odgode, odgode ▸ Iako je PC verzija upravo krenula na tržište, igra napravljena prema Catdog licenci na PlayStation će stići tek sredinom veljače. Hasbro Interactive nije ponudio nikakvo objašnjenje za kašnjenje ove igre, koja je prije bila najavljena kao božićno izdanje. Ista sudbina snašla je i Roadster, čiji su autori - tvrtka Titus - odustali od pokušaja da ga izdaju prije Nove godine odgodivši ga za ožujak.

GameShark ponovno doskočio Sonyju ▸ Uređaj koji se priključuje na paralelni port konzole i, uz omogućavanje korištenja različitih šifri, dopušta pokretanje NTSC diskova na PAL konzolama (ili japanskih na američkim), dobio je novi model. Naime, Sony je u najnovijoj seriji konzola (9000) izostavio paralelni port na koji se GameShark priključivao. Interact Accessories morao je smisliti novi način da svoj proizvod proda i rezultat toga je GameShark CDX koji pomoću porta za memorijsku karticu izvršava namijenjenu mu zadaću. Uz cijenu od 50 $, mnogi će posegnuti za ovom stvarčicom kako bi prije svih zaigrali Gran Turismo 2 ili Final Fantasy 9 pa makar morali naučiti japanski.

Street Sk8er 2

Može li se potući Tony Hawk - ili jednostavno zaobići?

Iako je prvi nastavak *Street Sk8era* bio ujedno i među prvim skateboard igrama na PlayStationu, vrlo je loše prošao zbog brojnih nedostataka - od loše grafike do nezanimljivih staza i neatraktivnih trikova. Poučeni time, programeri Electronic Artsa su nastavak osuvremenili mnogim preinakama te se nadaju da će, i uz slavljenog *Tony Hawka* i ostale skateborad simulacije, ipak ugrabiti dio tržišta.

No, jedna je stvar ostala nepromijenjena - *Street Sk8er* će zadržati arkadnu atmosferu, i neće se pokušati probiti kao realna simulacija skateboardinga. Tako su kontrole u igri ostale jednostavne i lake za učenje, iako je dodana i mogućnost "pro" upravljanja, pri čemu je svaki pokret skatera u vašim rukama. Staze po kojima vozite su sada zanimljivije i duže, a postoji i opcija dizajniranja vlastite staze, što se do sada rijetko viđalo. Producent *Tarnie Williams* se čak hvali i replikom "najpoznatije rampe svih vremena" kojom ćete se u igri moći provozati iako nije otkrio na koju točno rampu misli.

Sve u svemu, poboljšane grafike i sustava razvoja vozača, s novim stazama i dorađenim kontrolama, *Street Sk8er 2* mogao bi biti prava stvar za sve one kojima je *Tony Hawk* pretjerano realan i težak - naravno, ako vam skaterskih igara nije već preko glave.

Railroad Tycoon 2 i prije proljeća

Take-Two Interactive iskušat će sreću s izometrijskom strategijom koja se na PSX-u pokazala kao izrazito neuspješan žanr (sjetimo se samo UFO-a, Simcityja i Transport Tychoona).

No, igra s kojom su se odlučili upustiti u ovu avanturu barem je iskušani blockbuster - riječ je o popularnom Railroad Tycoonu 2, koji se, slijedeći popularnost originalnog naslova koji seže još u doba početaka strategija na Amigi, dosad na PC-u prodao u više od 2 milijuna primjeraka.

Čak i u slučaju da niste ljubitelj vlakova, nećete moći odoljeti izazovu da upravljate uvođenjem i razvojem željeznice u različite zemlje tijekom 19. i 20. stoljeća, koordinirate ekonomsku i tehničku stranu projekta i u svemu tome pokušate i zaraditi. Tko nije zaigrao Railroad Tychoon ne može se u pravom smislu smatrati strategom, pa se pripremite jer verzija za PlayStation dolazi i prije proljeća.

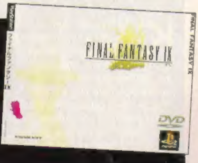
Sony isporučio 70 milijuna PlayStationa

Sony Computer Entertainment Inc. je objavio da je dosad isporučeno više od 70 milijuna primjeraka PlayStation konzole u prodavaonice diljem svijeta. Od toga 16,8 milijuna otpada na japansko tržište, 25,9 na Sjevernu Ameriku, dok je 27,3 milijuna isporučeno u Europu. Ako znamo da se softver prodaje otprilike 6 puta bolje nego hardver, lako ćemo doći do brojke od 420 milijuna prodanih igara. Unatoč pojavi konkurencije, prodaja ni ove godine nije opala, prvenstveno zbog snižavanja cijene te pojavljivanja nekih od najboljih igara u cijelom životnom vijeku konzole.

Još Bondova iz EA

Čini se da nedavno izašli Tomorrow Never Dies neće biti i posljednja bondovska igra u izdanju Electronic Artsa. Naime, njihova najnovija izjava za novinstvo sadrži najavu naslova napravljenog prema filmu The World is Not Enough, koji bi se trebao početkom godine pojaviti na nekoliko platformi. Budući da će to biti FPS temeljen na Unrealovom engineu, vjerojatnije je da će se pojaviti na PS-u2, a i vrijeme izlaska se nekako čudno podudara s dolaskom nove Sonyjeve konzole - što mislite?

FF9 odgođen



Da, istina je. No, nije sve tako tužno. Kao prvo, potvrđeno je da će i deveti nastavak izaći na staroj konzoli, mada je najavljen i za PS2, a do odgode je došlo samo zato (procjenjujemo mi) da se na tržištu ne bi pojavio kad i *Dragon Quest 7* kojem se predviđa vrlo veliki uspjeh. Tako će se novi *Final Fantasy* naći u prodaji tek "nakon ožujka 2000" - u Japanu, što znači da ga mi nećemo vidjeti barem još šest mjeseci nakon toga. Ah, ništa, čekat ćemo i gledati slike koje nisu službeni izgled pakiranja, ali su zanimljiva ideja.

GLASINE

Konami i UIS ▸ Universal Interactive Studios i Konami objavili su ugovor o suradnji, pri čemu će se Konami brinuti za marketing i distribuciju, a UIS za proizvodnju igara. Sve to ne bi bilo pretjerano zanimljivo da igre spomenute u objavi nisu bile: *The Mummy, Universal Studios Monsters, Dr. Seuss, How the Grinch Stole Christmas* i *Woody Woodpecker*. UIS su dosad bili prilično poznati kao producenti *Crasha* i *Spyre*, a što će učiniti u kombinaciji s Konamijem i ovako zanimljivim naslovima možemo samo nagađati.

Cijena misije na Mars ▸ Predsjednik Marsovskog društva *Robert Zubin* izjavio je da bi svi troškovi misija na Mars u idućih 30 godina bili dovoljni tek da se svakom stanovniku Amerike kupi po jedna videoigra. Govori li vam to što o prevelikoj cijeni igara? Izdavači?

Igre nisu opasne ▸ Najpoznatija agencija za cenzuru i ocjenjivanje igara - ELSPA - nedavno je uvela novi sustav ocjenjivanja. Iako promjena nije značajna za igrače (drugačija slova koja bi trebala "jasnije i svima razumljivo prikazati sadržaj igre"), zanimljiva je izjava kojom ju je popratio njihov generalni direktor *Roger Bennet*. On kaže da igre zapravo nisu uopće opasne.

U posljednjih 6 godina samo je 0,43 % igara dobilo ocjenu 18+, dok je većina prikladna za sve uzraste igrača jer ne sadržava prevelike doze nasilja ili seksualnih elemenata. E da, a to što se onih 0,43 % (npr *Resident Evil, Silent Hill, GTA*) prodaje u milijunima, dok pecanje, koje je prikladno za sve, kupe samo tri entuzijasta - to je druga priča. SCE konačno je napravio igru koja uistinu nije nikad potpuno ista. *Vib-ribbon*, arkada u kojoj u ulozi zeca morate preskakati različite prepreke omogućuje vam da u PlayStation stavite CD s glazbom po izboru i na osnovi ritma stvara prepreke koje *Vibri Bunny* treba savladati. Zvuči zanimljivo, no malo ćemo pričekati s ocjenom dok se igra ne pojavi u ovim krajevima.

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...

Sony i Nintendo pred tužbom
▸ U slučaju da do kraja godine svim svojim proizvodima u prodaji u Quebecu ne promijene natpise na pakiranju u francuske, Sony i Nintendo naći će se na sudu zbog nepoštivanja zakona u toj kanadskoj pokrajini. Poznavajući strast stanovnika Quebeca prema svojim francuskim korijenima, čudim se kako ovako velike tvrtke i same nisu došle na istu ideju prije nego im je zaprijetila tužba. Sony i Nintendo se pak brane da u je Sjevernoj Americi u upotrebi NTSC tehnologija, dok su njihove igre na francuskom rađene za europsku, PAL tehnologiju. Na sve to, Quebeški državni tužilac vrti glavom i ljuti se. Sve u svemu, čini se da će kraći kraj izvući quebeški igrači PlayStationa i Nintenda jer će igre biti povučene iz prodaje dok se spor ne riješi - eto što znači biti tvrdoglav.

Odlikovanje za Medal of Honor, a nastavak u pripremi
▸ Igra s ratnom tematikom koju smo opisali u prošlom broju dobila je priznanje od Američke kongresne udruge nosilaca medalje časti (CMOHSA) za uzdizanje društevnih vrijednosti i ideala kojih je medalja časti simbol. Paul Bucha, predsjednik udruge, izjavio je tom prilikom: "Medal of Honour otvorio nam je novi način da dolazećim generacijama pošaljemo poruku da ta medalja predstavlja obične ljude, koji su učinili posebne

GLASINE

Simpsoni na PlayStationu
▸ Prema nekim vijestima, Fox Interactive započeo je rad na dva naslova temeljena na crtanom serijalu o *obitelji Simpson*. Iako dodatnih detalja nema, ljubitelji crnog humora i neugodnih situacija mogu se pripremiti na još jedno pojavljivanje svojih žutokožnih ljubimaca.

Tony Hawk i FF8 vladaju top ljestvicama ▸ Iako je iza njih već popriličan broj mjeseci, ove se dvije igre ističu po broju prodanih primjeraka iznad svakih očekivanja. Simulacija vožnje skateboarda *Tony Hawk* se od kraja rujna u Sjevernoj Americi prodala u više od 350 000 primjeraka, što je daleko iznad očekivanja za igru tog žanra. *Final Fantasy 8* je, pak, nadišao i vrlo optimistična predviđanja svoje prodaje dosegnuvši brojku od 6 milijuna prodanih primjeraka diljem svijeta (3,5 u Japanu, 1,4 u Americi i ostatak u Europi i ostalim zemljama). Za usporedbu, *FF7* se od izlaska prodao u 7,2 milijuna primjeraka, ali brojku od 6 milijuna nije dosegao ni približno tako brzo kao njegov mlađi brat.

Novi Baseball na PSX-u ▸ ASCII nam za PlayStation sprema konverziju igre s 8-bitne konzole Famicon. Riječ je o simulaciji *Best Play Pro Baseball*, koja će u verziji za našu konzolu biti u 3D i u Japanu izaći iduće ljeto. Iako kod nas ova igra nije pretjerano popularna, originalna ažurirana imena igrača i momčadi američke lige jamče joj barem kakvu-takvu prodaju 'preko bare'.

Nova zabava za GunCon
▸ Iskopajte svoj pištolj iz ormara jer Namco za nj predviđa novu namjenu. Ne, nije to nastavak *Time Crisisa*, iako je i on u pripremi, nego igra po imenu *Rescue Shot* o kojoj nikakvi dodatni podaci nisu poznati osim da će već do kraja siječnja izaći u Japanu.

Missle Command

Kao i obično, kad ne znaju što bi, programeri se vraćaju starim legendama

Ovo je igra koja je prvi put zasjala prije 19 godina (1981.), inspirirana mogućnošću da Rusija i Amerika zarate dalekometnim projektilima. Od igrača se tražilo da protuprojektilima razori dolazeće rakete i tako obrani gradove od uništenja. Suvremena verzija koju nam spremaju u bliskoj budućnost zadržat će isti stil igre, ali će vizualno sve biti na mnogo većoj razini i s dodatnom dimenzijom. Unutar igre moći ćete zaigrati i originalnu verziju, no ne vjerujem da će crno-bijeli treperеći display privući nekog od današnjih razmaženih igrača. Dodatni gumbi na PlayStation kontroleru trebali bi biti od koristi jer je najveća zamjerka arkadnoj verziji bila da se ispaljivanje raketa iz različitih gradova teško obavlja malim brojem kontrole. A opet, zbog prelaska u 3D, možda i dodatni gumbi dobiju dodatne uloge.

Digimon dolazi

Ponukan dobrim uspjehom Digimon crtanih filmova, igračaka i drugih artikala, Bandai je nedavno najavio da se sprema i Digimon igra za PlayStation konzolu. Igra će pratiti priču u kojoj sedmero djece bude čudom transportirano u digitalnu zemlju Digimona (Digital Monsters) gdje se uz pomoć dobrih Digimona bore protiv zlih pripadnika iste vrste koji im pomažu vratiti se kući. Digimoni imaju sposobnost mijenjanja oblika (nešto kao transformersi), što cijelu stvar čini zanimljivijom jer svaki novi oblik donosi Digimonu nove sposobnosti i osobine.
Iako prema ovom kratkom opisu Digimon zvuči kao prava igra za japanske klince, ne bih želio nagađati kako će proći u ovim krajevima.

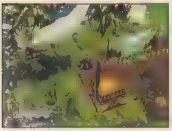
Vagrant Story

Squareova tvornica RPG-a se ponovno zahuktala

Kad se na nekoj igri okupe članovi tima koji je napravio *Final Fantasy Tactics* (producent *Yasumi Matsuno*, dizajner *Akihiko Yoshida* i kompozitor *Sakimoto Hitoshi Sakimoto*), svatko od nas zna da će krajnji proizvod biti tehnički savršeni RPG - no što je s idejom? Na sreću, **Squareu** nije ponestalo ni toga, pa nam ovaj put sprema izlet u srednji vijek u stilu *Metal Gear Solida*, a sve začinjeno magijom i zanimljivom, gotovo detektivskom pričom koju vam sada neću otkrivati. Šuljanje po golemoj palači u kojoj se odvija cijela igra trebalo bi obuhvaćati pronalaženje novih oružja i čarolija, borbu s protivnicima u stilu *Parasite Evea*, te napetu atmosferu **Konamijevog** hita, no postoji i jedna kvaka - prema nekim izjavama programera, za završavanje će biti dovoljno šest do sedam sati igre, što bi *Vagrant Story* učinilo naslovom koji ćete možda htjeti posuditi, ali nikako i kupiti. Nadajmo se da u ovakvim izjavama nema mnogo istine. Kakva je zapravo, saznat ćemo prilično skoro jer je datum izlaska pomaknut naprijed, tako da igra neće izaći tijekom ožujka, već je možemo očekivati i prije kraja veljače.

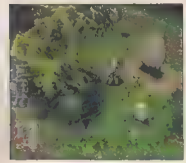
Technomage

Fantasy igra od preciznih i vrlo realnih Nijemaca - stvarnost ili fantazija?



Čini se da je ipak stvarnost. Naime, njemačka programerska grupa **Sunflowers** sprema nam za proljeće *Technomage*, za koji najavljuju da će biti jedna od najopsežnijih FRP igara na PlayStation - protezat će se na 8 svjetova podijeljenih u 50 nivoa s 20 različitih grafičkih stilova. Osim ovog karakterističnog njemačkog preciznog brojčanog prikaza, uspjeli smo još saznati da će igra, kao svaki pravi RPG, sadržavati usavršavanje i napredovanje vašeg lika koji će se razvojem uvježbavati u korištenju oružja i čarolija, te da će se od igrača tražiti zaključivanje na temelju različitih informacija koje dobiva od drugih likova, a ne samo odabir pravog oružja za klanje čudovišta koje je pred vama.

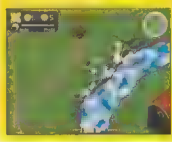
Njemačke igre, a posebno one avanturističnog stila, ako rijetke, uvijek su bile na glasu kao dorađene do najsitnijih detalja, dobre grafike i vrlo čvrste gotovo realne priče. Sve to, uz slike koje vidite, dobra je najava za *Technomage*, koji će se osim na PlayStationu, u isto vrijeme (dakle za nekih 2-3 mjeseca) pojaviti i u verziji za PC.



Sheep

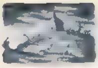
Postoji li ovčje ludilo?

Evo i slika iz vrlo zanimljive igre koju smo nedavno najavili, čija je posebnost potpuna glupost ovaca koje su i glavni objekt vaših napora. Ako niste pročitali prijašnju najavu, znajte da je vaš cilj u *Sheepu* dovesti ovce do svemirskog



broda da bi ih alieni odveli na svoj planet i na njima vršili opite. Da upravljanje ovcama nije nimalo lak posao, može vam potvrditi svaki Novozelanđanin, a još ako im je glupost umjetno povećana kao što je to ovdje slučaj, rezultati bi trebali biti spektakularni. Ova igra **Empire Interactivea** mogla bi se pokazati kao jedna od onih koje nude najsvježije ideje ove godine i jedva čekam da je zaigram.

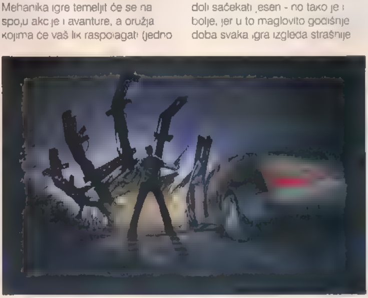
Evil Dead sve bliže



Brže, brže, pali tu motornu pilu aaaargh

Evo i detalja o igri napravljenoj kao nastavak serijala horor filmova popularnih osamdesetih i početkom devedesetih godina. U *Ashes 2 Ashes*, kako će se igra zvati, igrač će biti u ulozi *Ashley J "Ash" Williamsa*, glavnog lika svih triju filmova koji nastavlja svoju potragu za *Necronomiconom* (knjigom mrtvih), posjećujući uspute lokacije na kojima se odvijala akcija u njegovim prijašnjim avanturama. Mehanika igre temeljit će se na spoju akcije i avanture, a oružja kojima će vaš lik raspolagati (jedno od kojih će sigurno biti motorna pila) će se tijekom igre moći usavršavati u RPG stilu.

Iako je izlazak najavljen tek za jesen ove godine, već iz prvih dizajnerskih predložaka, kao i iz činjenice da se za igru brinu i kreatori filma *Sam Raimi*, *Robert Tapert* i *Bruce Campbell*, vidi se da će *Ashes 2 Ashes* biti naslov vrijedan pozornosti. Meni i ostalim fanovima horor igara pak ne preostaje ništa drugo doli sačekati jesen - no tako je i bolje, jer u to maglovito godišnje doba svaka igra izgleda strašnije.



GLASINE

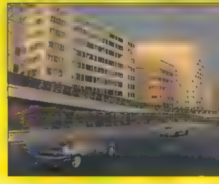
Sony ponovno napada Bleem ▶ Sony je u posljednje vrijeme nastavio bitku protiv bleem!-a, i to preko prodavaonica koje su se usudile prodavati ovaj emulator Sonyjeve sive konzole. Sudskim putem Sonyjevi su odvjetnici od prodavaonica zatražili detaljne izvještaje o prodaji i profitu proizašlom iz prodaje emulatora u usporedbi s prodajom konzola tijekom istog vremena. Na ovakav su nastup **bleem!**-ovi odvjetnici reagirali tvrdnjom da je riječ o zastrašivanju prodavača i uzvratili protutužbom koju je sud prihvatio, pa se suđenje i dalje nastavlja s neizvjesnim ishodom. Bilo kako bilo, Sony, čini se, ne odustaje od pokušaja da pokopa ovu malu tvrtku koja mu se pokušala suprotstaviti, no mogao bi otkriti da se i mali dobro bore kad su stjerani u kut.

Zašto je Lara maloljetna? ▶ Prilično veliki skandal izbio je u **Core Designu** kad je prije nekoliko dana jedan od ljudi koji su radili na *Tomb Raideru* navodno uhićen zbog pokušaja seksualnih odnosa s maloljetnicom. Vijest koja je došla do nas je da je svodnik od kojeg je tu "uslugu" želio kupiti bio prerušeni policajac koji ga je odveo izravno u ćeliju. Treba li se nakon toga čuditi što u TLR-u Lara započinje kao slatka curica od 16 godina?

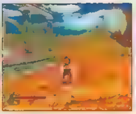
Potaknut uspjehom **Nintendovih** *Pokemon* likova koji svojim "s atkastim" izgledom privlače kupce mlađe dobi diljem Japana, **Sony** će, čini se, kreirati i nekoliko svojih "s atkastih" likova da bi uzvratio udarac. Takav se zaključak može izvući iz govora Sonyjevog predsjednika *Nobuyuki Ideia* koji je tom prilikom rekao da "sa žaljenjem primjećuje da je *Pokemon* prilično popularan u njegovoj zemlji."

JOŠ 7 TJEDANA DO IZLASKA

PlayStation 2



Evo, ušli smo i u godinu koja je svojom brojkom podigla prašinu i prije nego je stigla, po čemu se u neku ruku može poistovjetiti s PlayStationom 2. Kako se približava datum izlaska konzole na tržište, mnoge stvari postaju sve jasnije, ali se ne može reći da se prašina sliježe - naprotiv, sve je više vijesti i glasina, tako da je sve teže izabrati one koje su koliko-toliko vjerodostojne. A ipak, uzevši u obzir mogućnosti PS2, kao i općeniti napredak tehnike i tehnologije, baš bi se mnoge od najluđih glasina mogle pokazati kao prava istina. Bilo kako bilo, uskoro ćemo znati što je stvarnost a što ne, a ako se neke najave i pokažu preuveličanima - siguran sam da nećemo biti razočarani.



Evergrace

Igra koja je preskočila s jedne konzole na drugu mogla bi se svrstati među najbolje naslove od onih koji će se prvi pojaviti na PS2

From Software planirao je *Evergrace* kao igru za PlayStation dok razvoj nije došao do prve trećine, kad je postalo jasno da će PS2 pružiti mnogo veću slobodu razmahalim programerima. I tako je ciljna platforma promijenjena, a s tom je promjenom došlo do mnogih drugih preinaka - kako u vizualnom dijelu, gdje je razlika najvidljivija, tako i u priči igre, koja je sada mnogo detaljnija i duža. Ipak, još uvijek je riječ o RPG-u koji će kao i sve slične igre obuhvaćati borbu i rješavanje zagonetki, uz obavezno usavršavanje vlastitog lika kroz igru.

Da bi se produžio gameplay, na raspolaganju će nam biti mogućnost igranja dvaju različitih scenarija s dva različita lika koji se pred kraj igre sastanu - što znači da ćemo, ako želimo shvatiti cijelu priču, igru morati odigrati dvaput. No, i jednom će biti dovoljno zanimljivo za prosječnog igrača ako momci unutra ubace sve sitnice koje su najavili - od kombiniranja različitih predmeta s magičnim kristalima da bi se njihova moć povećala do odijevanja svog lika pri čemu će vam pomagati modni kritičar ( )

Ovakve najave potvrđuju činjenicu da tradicionalni japanski RPG-i s beskrajno mnogo detalja neće izumrijeti sa starom konzolom.

3D zvuk za PS2 ►
DiMAGIC Co. Ltd. je nedavno objavio da je proizveo sustav koji će se priključivati na PS2 konzolu i omogućiti igračima da uživaju u 3D zvuku kao u najboljim kinodvoranama. DiMAX sustav sastoji se od jednog elementa u kojem su zvučnici, pojačalo i procesor za obradu digitalnih signala, a cijena će mu, kad se 4. ožujka pojavi u japanskim trgovinama, biti oko 200$. Već je sklopljeno nekoliko ugovora s proizvođačima softvera koji će mogućnost 3D zvuka uključiti u svoje igre, pa se DiMAGIC nada da će i njegov uređaj s vremenom postati standardna oprema svih vlasnika PS2. Iako zvučnici nisu raspoređeni po prostoru, nego su smješteni zajedno, ipak omogućuju reprodukciju 3D zvuka zahvaljujući primjeni nove tehnologije nazvane Stereo Dipole. Na taj način ovaj uređaj može jednakom kvalitetom interpretirati DVD Dolby AC3, dts Surround i peterokanalski 3D surround sa samo dva zvučnika, kao i reproducirati normalnu glazbu CD kvalitete.

Još prinova podršci PS2 ►
Najnovije ime na podužem popisu kuća koje će raditi na igrama za PlayStation 2 je Incognito Entertainment, poznat po svom udjelu u Twisted Metalu 1 i 2, Jet Moto i Rogue Tripu. Naslovi koje će razvijati nisu zasad poznati, no važna je i dobra volja. Još jedna programerska kuća koja je nedavno objavila da planira PS2 naslov je Verant Interactive. Njihovo najveće dostignuće dosad je PC igra Everquest, a Brian Hook, koji je k njima prešao iz ID Softwarea, bit će njihova zvijezda pri kreiranju najavljene 3D akcijske igre koju spremaju za novu konzolu.

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...

Ponovni prikaz Ridge Racera 5

Namco je objavio još slika nastavka ove vrlo popularne simulacije vožnje. Radni naslov je još uvijek *Ridge Racer V*, a kako je izlazak planiran za 4. ožujak, teško da će se uopće mijenjati. Uz slike nažalost nije objavljeno ništa više detalja nego što smo ih iznijeli kada smo prošli puta pisali o *RR5*, ali one same govore dovoljno za sebe. Već se vidi da će *Gran Turismo 2000* imati dostojnog konkurenta da postane naša prva simulacija vožnje koju ćemo kupiti za PS2.

Kad bolje razmislim - kupit ću obje

AD&D na PS2?

Stormfront, tvrtka koja trenutačno po Advanced Dungeons & Dragons pravilima kreira PC igru Pool of Radiance 2, objavila je da traži programera koji bi bio vođa tima pri izradi role-play igre za Playstation 2. Je li riječ o konverziji PC igre ne znamo, no bilo bi lijepo ovaj standard RPG pravila vidjeti u igrama nove konzole, kad se do sada nije pojavio ni na jednoj igri starog Playstationa.

Ghostbusters na PS2?

Prošla je godina bila 15. obljetnica prvog Ghostbusters filma, pa ne treba čuditi što se ovakve vijesti pojavljuju unaokolo. Riječ je o priči da Activision, inače vlasnik Ghostbusters licence, razmišlja napraviti igru za PS2 prema trećem nastavku GB filma koji se upravo snima. Koliko je istine u ovome ne znam, ali za film je sigurno da će se početi prikazivati 2001. godine.

Igrat ćemo na PS2

Evo najnovijeg popisa dosad objavljenih najava igara, s približnim datumima izlaska i izdavačem. Mnoge od njih zasad postoje samo kao ime, no već i sam njihov broj govori o tome koliku je pozornost u svijetu izdavača softvera pobudio Sony svojom novom konzolom. Naravno, postoji velika vjerojatnost da će se neki naslovi promijeniti - osobito oni čiji je datum izlaska u daljoj budućnosti - no ovo je samo tablica najava.

Ožujak 2000.
(uz izlazak konzole na tržište u Japanu)

A6 A Reisha de Ikou 6 Artdink CD-ROM
Sky Surfer Idea Factory
American Arcade Astroi
Kessen Koei
Drummania Konami
Street Mahjong Trance Mashin 2 Sun Soft
Golf Paradise T&C Soft
Ridge Racer V Namco
Tekken Tag Tournament Namco
Eternal Ring From Software
Jikkyou World Soccer 2000 Konami

Tijekom proljeća 2000.

Doukyuu Billard Master 2 ASCII
Gradius III & IV-Fukkatsu no shinwa Konami
Mahjong Yarouze! 2 Konami
AI Igo 2001 I4
AI Shogi I4
AI Mah Jong I4
Wild Wild Racing Imagineer
X-Fire EA Square
Jikkyou Power Pro Baseball 7 Konami
IQ Remix SCEI
Gran Turismo 2000 SCEI
Densen SCEI
Fantavision SCEI
Boku to Maoh SCEI
Evergrace From Software
Primal Image Atlas

Tijekom ljeta 2000.

Magical Sports 2000 Koshien Magic
Magical Sports GoGo Golf Magic
Onimusha Capcom
Kidou seki G Breaker Sunrise Interactive
Splash Dive SCEI
Road Star Trophy 2000 Titus Japan
Unison Tecmo
Armored Core 2 From Software
Todai Shogi Mainichi Communications

Tijekom jeseni i zime 2000.

Magical Sports Killer Bass 2 Magic
Tuning Car Race game MTO
Dark Cloud SCE
Popolocros III SCEI

Bez najavljenog datuma izlaska

Robocop Titus
Flowers and Sun and Rain ASCII
Panic Surfing ASCII
Sidewinder-Max Asmik Ace Entertainment
Pro Mah Jong Next Atena
Seiryouki Raiblade 2 Winky Soft
Cool Boarders UEP Systems
3D Real Drive Viaru One
Fighting Illusion K-1 Grand Prix Xing Entertainment
Tao no Battle Ekuzeko
Exotica Enix
Star Ocean 3 Enix
Sonnet Enix
Bust A Move 3 Enix
BBD2000 Enix
Fighting QTs Enix
EX3 The Street Fighter Capcom
Biohazard Series Capcom
SD Hiryu no Ken Culture Brain
Fly High Gusto
Tamamayu Monogatari 2 Genki
Shin-Sangoku Musou Koei
Zerudonashiruto 2 Koei
Mah Jong Taikai III Koei
Raizeirito Konami
Shanghai V Sun Soft
The Bouncer Square
WRC Spike
Ide Yousuke's Mah Jong Family 2 Seta
Perfect Golf 3 Seta
L'Arc-en-ciel Sony Music Entertainment
Rittai Ninja Katsugeki Tenchu 2 Sony Music Entertainment
Densha de GO! Series Taito
ChoroQ HG Takara
Lake Masters EX Dazu
Kunai Tecmo
500GP Namco
Kidou Senshi Gundam Bandai
Bloody Roar 3 Hudson
Bomberman 2001 Hudson
Pilot ni narou! 2 Pack in Soft
F-1 Video Systems
Bakuryuu 2 Fujimik
World Neverland 3 River Hill Soft
FX Pilot Locas
Soul Surfing Warabe

I bez LINUXA za PS2 ► Windows obožavatelji bit će sretni kad pročitaju ovu vijest - Metro Works kreirao je programski paket CodeWarrior koji omogućuje programiranje za PS2 u Windows okružju. Dosad je ta mogućnost bila pružena samo LINUX korisnicima, pa će ovo olakšati programiranje onima naviklima na Windows NT, 95 i 98.

Legend of Dragon 2 za PS2? ► Iako neprovjerena, ta je tvrdnja zaključak na koji navode neke informacije iz Sony Computer Entertainmenta. Prvi nastavak ovakvog kalibra svakako zahtijeva i sljedbenike, a nova konzola pravo je mjesto za njih.

ISS kao "Launch Title"? ► Postoje glasine da će se PS2 verzija Konamijevog ISS-a svrstati u red naslova koji će pratiti pojavljivanje nove konzole na tržištu, tj. pojaviti se u trgovinama u trenutku izlaska konzole. Ova je vijest, nažalost, nepotvrđena, ali su je i iz Sonyja i iz Konamija odbili opovrgnuti rekavši da će informacije o tome biti dostupne tek u ožujku.

EA punom snagom za PS2 ► Iako još nije službeno objavljeno, Electronic Arts će pružiti veliku podršku novoj Sonyjevoj konzoli čak s 10 planiranih naslova za iduću godinu, od kojih će 4 biti izdana u trenutku izlaska PS2 na tržište, a ostali poslije. Iako sva imena nisu objavljena, zna se da će sve poznate EA-ove sportske serije (Madden, NFL 2000, NBA Live, WCW, Need for Speed, FIFA i NHL) biti nastavljene na Playstationu 2. Ovako snažna podrška najvećih izdavača bila je kamen temeljac dobroj prodaji PS-a, pa se PS2 uistinu ne mora bojati lošeg uspjeha - barem tijekom 2000.

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...

DVD code probijen!

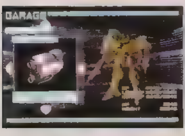
[illegible]

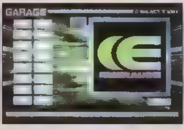
Sky Surfer

Čini se da će PS2 nastaviti Sonyjevu tradiciju promocije kao "konzole za coolere" Jedna od igara koje će pridonijeti uspostavljanju takve slike je i *Sky Surfer* - proizvod tvrtke **Idea Factory**. Riječ je, kako ste mogli i pogoditi ali vidjeti na slikama, o izvođenju vratolomija na dasci u zraku dok padate izbačeni iz zrakoplova. Zasad znamo da će igra nuditi izbor likova od kojih će svaki imati svoje specijalne trikove te da ćete trikove moći uvježbavati lebdeći na uzgonu golemog ventilatora prije nego se odlučite za skok iz zrakoplova (po čemu je to manje opasno - ne znam. Meni propeler koji se vrti nekoliko metara ispred nosa ne izgleda nimalo pitomije od krajolika 2 kilometra ispod mene). Grafička kvaliteta treba a bi biti na razini svih do sada najavljenih PS2 naslova, a ostali će detalji biti objavljeni uskoro.

Novi detalji o Armored Core 2

Po nekima najbolja simulacija robotske borbe na PS2 će dobiti nastavak mnogo zanimljiviji i bolji nego što smo se nadali kada smo prije nekoliko brojeva prvi puta pisali o njemu. Uz nove slike, **From Software** je objavio da je igra, čiji se izlazak očekuje tokom ljeta, doživjela mnoge preinake, pri čemu je postala bogatija za poprilično broj zanimljivih elemenata. Najbolja stvar je definitivna potvrda multiplayer igranja, pri čemu će se unutar jedne arene moći boriti i više od dva ljudska igrača istovremeno. To da ćete moći sami utjecati na izgled vašeg robota i amblem koji će nositi već ste saznali, a sada je mogućnost promjene spomenutih vizualnih detalja još povećana. Uz to, tu je i objava da će vas senzori vašeg robota u toku borbe obavještavati o čak 13 različitih mjerenja preko jednako toliko displaya. Na sreću, moći ćete odabrati koji će od njih biti stalno na ekranu, a koji ne jer inače teško da bi vidjeli protivnika od hrpetine blještećih slova, skala i brojaka.





Onimusha: Daemon Warrior

Resident Evil u srednjem vijeku

Ovo je još jedna igra za koju se prvo mislilo da će izaći na PlayStationu, ali je odluka poslije promijenjena pa je očekuje PS2. *Onimusha* će igrača smjestiti u srednjovjekovni Japan gdje u ulozi ratnika naoružanog hladnim oružjem mora istražiti dvorac prepun zagonetki ne bi li pronašao otetog rođaka.

Kako je u početku bila kreirana za staru konzolu, motion capture je bio slabije kvalitete, pa je **Capcom** odlučio ponovno izvršiti modeliranje likova, pri čemu je glavni lik kreiran kao kopija glumca *Kaneshiro Takeshia* (pogledajte sliku). Osim toga, dorađeni su i drugi vizualni elementi, a od prijašanje produkcije ostao je samo originalni audiozapis. Zbog ovako ekstenzivnih izmjena došlo je i do odgode datuma izdavanja igre, trebala je izaći početkom 2000., ali je sada njezin izlazak u Japanu odgođen do ljeta, a u Americi do jeseni.

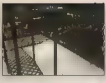
Sun i Sony kao partneri ▸ Nedavno sklopljeno partnerstvo između **Sonyja** i **Sun Microsystemsa** omogućit će vlasnicima PS2 strojeva da se priključe na Internet i koriste vrlo velike brzine razmjene podataka. Trenutačno obje tvrtke zajednički kreiraju softversku podršku za sustav kojim bi set-top boxovi (čitaj: PS2) i digitalni televizori pristupali mreži. U sustav su uključene mnoge već poznate tehnologije, kao što su **iLink** standard i **Java**, koje će predstavljati njegovu osnovu i standard za **Sonyjeve** Internet proizvode. Ovo partnerstvo stavilo je PS2 još malo bliže zamišljenoj poziciji "uređaja-za-sve", koji bi u sebi objedinio platformu za videoigre, Internet portal i audiovizualni sustav. Sonyjev CEO *Nobuyuki Idei* rekao je da "...se s približavanjem mrežne ere krećemo u smjeru koji će iz temelja promijeniti vezu između digitalnih audio i videouređaja, kompjutora i Interneta.", dok je njegov kolega iz **Suna**, *Scott McNealy*, popratio objavu partnerstva ovim riječima: "Suradnja sa Sonyjem koju objavljujemo danas oslobodit će moć Interneta u umreženim potrošačkim elektroničkim uređajima, što će zauvijek promijeniti način na koji ljudi razmišljaju o njima." Očigledno je da u obje kompanije vlada veliki optimizam, no mnogi su pokušavali slične poduhvate i neslavno propadali, pa [illegible] slavodobitne zaključke ipak još [illegible]

Detalji Outcasta 2 objavljeni ▸ Programeri **Appeala** nedavno su objavili nekoliko zanimljivih stvari o ovoj igri, za koju planiraju da će biti spremna za prodaju tek početkom 2001. Ipak, ne smeta biti informiran: dobro je znati da će sadržavati mnogo likova i životinja iz originalnog *Outcasta* kreiranih od kojih

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...

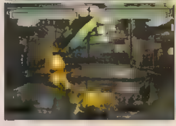
Kuglanje na konzoli!

Astroll za PS2 sprema naslov koji će se sigurno svidjeti američkim očevima obitelji, koji vole baciti koju partiju kuglanja poslije večere, ali im se baš ne da ustajati iz fotelje. U ovoj ćete igri, naime, moći odabrati nekoliko karakteristično američkih sportova i zanimacija (kuglanje, bejzbol, fliperi), nakon čega će se vaš lik kroz grad polako zaputiti do mjesta za zabavu. Put ćete gledati iz prvog lica, a vjerojatno će takav biti i pogled na igru, kad konačno dođete do mjesta za nju.
Iako se uspjeh i dobra prodaja American Arcade očekuje tek na drugoj obali Pacifika, igra će se pojaviti kao jedan od naslova koji će popratiti dolazak PS2 u japanske trgovine - znači u ožujku ove godine



Horor H.P. Lovecrafta u obliku igre

Mlada generacija vjerojatno neće prepoznati ime nekad cijenjenog horor pisca, no elementi njegovog pisanja ponavljali su se u toliko knjiga i filmova da su sami za sebe postali klasika. Baš tu klasiku na PlayStation 2 želi prenijeti tvrtka Headfirst Productions (nedavno napravili avanturu *Simon the Sorcerer 3*), te su zbog toga otkupili licencu na Lovecraftov *Call of Chtulu*. Iako bi na istu temu željeli napraviti više igara, momci još uvijek traže izdavača za prvu - *Dark corners of the Earth* pa su zato i objavili ovih nekoliko slika. Iako se završetak produkcije planira tek tijekom 2001. godine, *Dark corners of the Earth* bit će horor avantura gledana iz prvog lica koja će ujediniti samostalno online igranje te omogućiti rješavanje stravičnih zagonetki u društvu - da bi se manje bojali. Nadam se da će se izdavači brzo javiti.



Nove slike Tekken Tag Tournamenta

Namco nam je za praznike odlučio pokloniti nove slike iz PS2 nastavka *Tekkena*, o kojem smo već dosta pisali. Ovdje se još bolje nego na ranije objavljenim slikama vidi kvaliteta modeliranja likova i detaljnost pozadina. Neki pokreti izgledaju jako poznati iz prošlih nastavaka, no vjerujem da ćemo svi s uživanjem igrati novog *Tekkena* čak i ako će podsjećati na ono što smo već vidjeli na PlayStationu.

TTT će biti jedna od "launch" igara, što će reći da izlazi 4. ožujka zajedno s novom konzolom. Možda je Namco mislio da će nam slike čekanje učiniti lakšim, no meni je sve teže čekati što su slike igara koje vidimo kvalitetnije i bliže konačnoj verziji.

4000 poligona te da će izaći na DVD mediju, baš kao i PC izdanje.
Capcom sprema šest igara ▸ Eto, počeli su i objave naslova za kojima smo prije nekoliko brojeva žalili, kada su se izdavači samo hvalili brojem igara koje će za PS2 izdati dogodine. Tako je **Capcom** potvrdio svoju najavu "pet do šest" igara i otkrio ove naslove: *Dino Crisis 2, Onimusha: Demon Warrior, Street Fighter EX3* i još jedan nastavak *Resident Evil* serijala (potvrđen iz usta samog producenta, *Shinji Mikamie*). Kao što se predviđalo, sve su to igre za koje se zna da će se dobro prodavati, što pokazuje da čak i najveći u nekim trenucima vole igrati na sigurno.
Hideo o PS2 ▸ *Hideo Kojima*, slavni autor *Metal Gear Solida*, nedavno je izjavio da unatoč tome što je PS2 zasad "najuzbudljiviji najavljeni stroj", još uvijek ne odgovara njegovom "stroju iz snova". Iako taj hardver predstavlja veliki korak naprijed u grafičkim mogućnostima, *Hideo* očekuje da će igrivost igara ostati na istoj razini kakva je i sada. Također smatra da će programerima trebati oko tri godine korištenja nove konzole da uzmognu iskoristiti njene pune potencijale, a čak i tada, drastično kvalitetnija grafika i zvuk produžit će razdoblje produkcije igara možda čak i trostruko. Što se tiče njegovih predviđanja prodaje nove Sonyjeve konzole, *Hideo* kaže da očekuje da će ona ići vrlo dobro, za što će velikim dijelom biti zaslužan i uključeni DVD player. Kao svoju želju s kojom pristupa PlayStationu 2, *Hideo Kojima* navodi kreaciju igre koja će biti toliko dobra da će natjerati ljude da ne koriste mogućnost gledanja DVD filmova, nego da sve vrijeme pred konzolom posvete igranju igara. Ja mu želim puno sreće i jedva čekam da zaigram takvu igru.

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...

nešto
Vam
nedostaje?

TIPS'N'TRICKS
TNT
USKORO
novi časopis
za...

medievil 2

Moje je ime Dan Fortesque i odsjeći ću glavu svakome tko mi stane na put

Zbog njegovog seksi izgleda, upoznavanje novih komada Danu neće predstavljati nikakakav problem

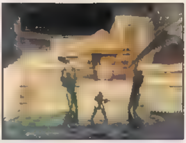
Osim vrlo zastrašujućeg izgleda, mnoga će čudovišta imati zajedničke "unfriendly" namjere

Jednog oka nema, no i dalje su svi zubi na broju

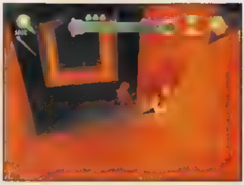
Zanimljive građevine i njihova infrastruktura bit će idealno mjesto za razračunavanje sa silama zla

Zbog velikog broja zombija, šetnja londonskim ulicama neće biti sigurna, ali će biti itekako zanimljiva

Za ostanak u formi i održavanje stalne mišićne mase jednog kostura potrebno je redovito trčanje



Nakon informativnog razgovora s ovom dvojicom možete očekivati stalne glavobolje

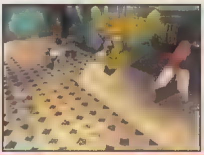


Osim što ćete ubijati sve što vam stane na put, prilično ćete svoga vremena posvetiti istraživanju svijeta i rješavanju zagonetki

Pobjednik ovogodišnjeg natjecanja za pjesmu Eurovizije je Zombo Zombić pjesmom Ogulit ću te, pojest ću te

Ja imam opasno dobar plan da se borim cijeli dan i tako zaradim stan te u njem utonem u san

Za susret s ovako milim stvorom koji je, spomenimo usput, zaštićena vrsta, od mača će biti korisnije hitre noge



Grafički će izgled biti dodatno poboljšan, stoga će dizajn nivoa i različitih kreatura koje ćemo u igri susretati biti na vrlo visokoj razini

Tko se mača laća, od mača ne pogiba - iznimno ga dobro koristi za smirivanje drugih

Nevjerojatan Sqareov cinematic RPG koji je pobudio brojne rasprave među igračima dobiva konačno i svoj nastavak PIŠE Danijel Milčić

PARASITE EVE 2

PARASITE EVE 2

proizvođač SQUARESOFT
izdavač SQUARE ELECTRONIC ARTS
datum izlaska JAPAN: VANI, USA. LJETO 2000.
žanr CINEMATIC ADVENTURE GAME
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

Square je na prošlogodišnjoj priredbi Tokyo Game Show izjavio da izdaje nastavak PE-a pod jednostavnim nazivom Parasite Eve 2. Koncentrirajući se više na osjećaj, izgled i avanturistični dio igre (puput Resident Evila), PE2 bi mogao uspjeti ondje gdje je prvi nastavak pao - bar se tako nadamo.

Datum je 04.09.2000. Prošle su tri godine od "mitochondria" incidenta u New Yorku. U losangeleskom neboderu poznatom po imenu Acropolis Tower ponovno su se pojavila čudovišta. Signal SWAT tima koji je ušao u građevinu naglo je odsječen. Aya Brea, sada pripadnica FBI antimitochondria tima (MIST – Mitochondria Investigation and Supression Team), izlazi iz auta na mjestu događaja ugledavši scenu... Eto, tako to otprilike izgleda na početku igre koja bi po govoru squerovaca trebala biti "cinematic adventure game", tj. zbogom RPG (?!). Dakle, možemo očekivati horor avanturu, no ni borbe neće biti izbačene. Sada će se odvijati u realnom vremenu i na istom ekranu (za razliku od prijašnjeg dijela, gdje su se prostorije izmjenjivale tijekom borbe). I vi i vaš neprijatelj možete napadati istodobno. Neke će poza-

> **U ovom nastavku moći ćete napasti neprijatelja istodobno kad i on vas**

NOVO! NEW! NUOVO!

U [illegible]
Ky[illegible]
Do[illegible]
or[illegible]
MI[illegible]
as[illegible]
se [illegible]
Antibody, Necrosis, Pyrokinesis, Energy Shot, Plasma.

OKVIR NASLOV

Os[illegible] z[illegible] za PlayStation® (PS) [illegible] prodajom u vrijednost[illegible] od [illegible] i 1.290 zaposlenika diljem svijeta. Japanski div Square je [illegible] prvi [illegible] svojim prvim naslovom FINAL FANTASY® 1987. godine. [illegible] [illegible] FF7 za PSX koji se u 3 dana prodao [illegible] [illegible] svijeta, potukao je s[illegible] [illegible] 6.57 milijuna primjeraka. Posljedji [illegible] tavak (FF 8), pojavio se u Japanu u veljači 1999. gdje se prodalo 2 milijuna pri[illegible] ka [illegible]om, dakle prije [illegible] pojavila na policama. [illegible] Ev[illegible] igre svih vremena.

dine kriti i interaktivne elemente pa ćete se tako tijekom borbe moći opeći na neki gorući materijal ili pak doživjeti strujni udar. Zapravo je riječ o već napravljenom filmu koji se samo vrti u pozadini, nešto slično mogli ste vidjeti kad Squalla u FF7 natjerava X-ATM092: dok vi upravljate Squallom, primjetit ćete da se u pozadini vrti film koji prikazuje X-ATM092 kako trči rušeći sve pred sobom... Moći ćete se također skriti u okolišu ili pak čučnuti ne biste li izbjegli udarac. Potpuno poligonalan hod lika, trčanje i bitke na prerenderiranim pozadinama su zapravo FMV sekvence i crtež te se kreću brzinom od 60fps-a (Nasty). Kamera će biti dinamičnija i pratit će Ayu iz sobe u sobu, mijenjati smijerove... Ako niste vidjeli ništa slično, pogledajte Dino Crisis. Zgodno rješenje. Oružja koja ćete moći upotrijebiti su sljedeća: handgun, grenade launcher i shotgun. Kao i u prvom nastavku, moći ćete nadograđivati svoje oružje, npr. flametrower priključiti na machine gun (zajedno smo jači, ne?). Aya može upotrijebiti i snagu iz mitochondrie (Parasite Energy) mjerenu u MP-ovima ili Mitochondria pointsima. Parasite Energy Aya može upotrijebiti za napad protiv čudovišta ili za svoje liječenje. Koje će Parasite Energy tehnike naučiti ovisi o igraču. Tijekom igre Ayi i MIST-u će se pridružiti još neki likovi koji će imati svoje statistike i boriti se kao pravi likovi. Još je jedna promjena učinjena na samom početku borbe: kad prebacite na borbu, neće biti nikakve uzbune, a kontrole će reagirati isto kao i kad je kamera bila iza vas. Tek prije same borbe ekran flashom prelazi u crno, u bijelo, u crno i onda ponovno u bijelo, obavještavajući vas tako o nadolazećoj borbi. Možda je jedini promašaj izbacivanje Tetsuya Nomure (character designer) koji, provjereno, radi najbolje likove za igru...

Combat shotgun AS12, grenade launcher MM 1, handgun 93 R, assault rifle M4A samo su neka od novih oružja

Animacija lika u kombinaciji FMV sekvence i rukom nastalog crteža na nevjerovatnih 60 fps-a

ŠTO OČEKUJEMO ?

- **NOVE LIKOVE**
  Barem 8 njih, uključujući Aya Brea, Kyle Madigan, Eve, No. 9, Jodie Bouquet, Gary Douglas, Pierce Carradine, Rupert Broderick.
- **ORUŽJA**
  Za lijepe nezaboravne i nadasve krvave bitke nudimo vam ovaj arsenal: combat shotgun AS12, grenade launcher MM 1, SMG_MPS, GPS, tonfa baton, handgun 93 R, assault rifle M4A1
- **PARASITE ENERGY**
  Ako oružja ne pomognu, ovi spellovi sigurno hoće! Apoblosis, Combustion, Antibody, Necrosis, Pyrokinesis, Energy Shot, Plasma.
- **ŽIVE POZADINE**
  Ako ih dobro iskoristite (pucajuću u kutiju sa strujom dok je kraj nje čudovište), bit će vam itekako dobrodošle, no isto tako, krivim pomakom možete završiti kao baklja koja neće dugo gorjeti...
- **AVANTURU**
  Znatno više avanturističnih dijelova negoli ih je bilo u prošlom nastavku. Dapače, Square je na jednoj sjednici rekao da će ovo biti "cinematic adventure game, a ne cinematic RPG".

Tučnjave na PS-u pružaju uistinu pravu zabavu, no Gekido će nam pružiti i više od toga PIŠE Hrvoje Herceg

GEKIDO

proizvođač GREMLIN
izdavač INTERPLAY
datum izlaska PRVA ČETVRTINA 2000
žanr TUČNJAVA
broj igrača 1-4
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

GEKIDO

Gekido je naziv nove tučnjave koja bi se početkom 2000. trebala pojaviti na tržištu. To nije obična tučnjava poput Tekkena ili Dead or Alivea, Gekido je sličniji Fighting Forceu i Final Fightu (s Amige). Dakle, nema borbe u areni, nego sa svojim likom hodate po velikom gradu, nailazite na različite protivnike i uvjeravate ih da nije u redu to što čine. Da ne biste iz čistog mira navalili na njih, autori su u Gekidu ponudili iznenađujuće zanimljivu priču za jednu šoru. Prije negoli završite igru morat ćete "ispeglati" poveći broj negativaca, za što će vam dobro doći različite cijevi, letve, palice i ostala oruđa koja ćete tijekom svoje "nelinearne šetnje" moći pokupiti. Sami ćete odlučivati u koji ćete dio grada ići i gdje ćete istjerivati svoju pravdu. Na različitim dijelovima susrest ćete bossove koje će vam zbog svoje veličine i snage zadati najviše problema. Prostor na kojem se igra odvija bit će podijeljen na petnaestak nivoa koje ćete morati proći da biste stigli do samoga kraja. Kako napredujete, tako će se i vještine vašeg lika poboljšavati - učit će bolje i smrtonosnije komboe (bit će desetak nivoa razvijenosti lika). Jedna od posebnosti Gekida bit će Arena mod u kojem ćete moći s još trojicom svojih prijatelja odmjeriti snage. Za to će vam, osim četiriju glavnih likova, poslužiti i bossovi koje ste porazili u single player igri ili neki od skrivenih likova. O grafici ne treba previše govoriti, dovoljno je samo pogledati slike. Sve navedeno čini Gekido naslovom koji obećava te bi trebao biti dostojna konkurencija Fighting Forceu 2 kada se pojavi.

> **Jači će likovi moći koristiti veće predmete kao oružja, primjerice bacati automobile na protivnike**

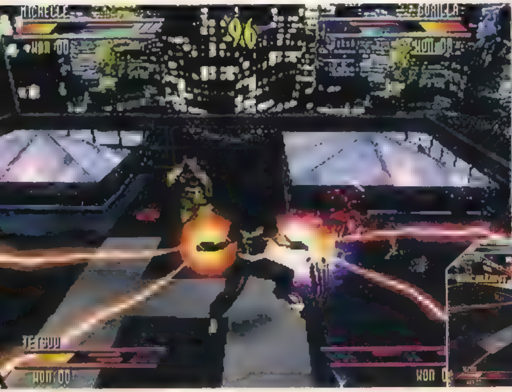
> **Gradske će ulice biti krcate luđacima i banditima kojima je jedini cilj očitati vam lekciju**

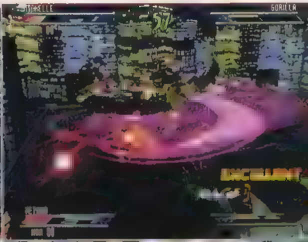
ŠTO OČEKUJEMO

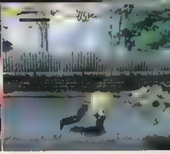
- **RAZLIČITA ORUŽJA I ORUĐA**
  Kojima ćemo isprašiti sve negativce u igri i mirne savjesti otići na spavanje.
- **VELIKI GRAD**
  Na kojem će se igra odvijati i za koji će biti potrebno dosta vremena da ga prijeđemo i očistimo od "smeća".
- **AKCIJU**
  Tučnjavu vulgaris u kojoj će udarci prštati na sve strane i iz koje ćemo na kraju mi izaći kao pobjednici.

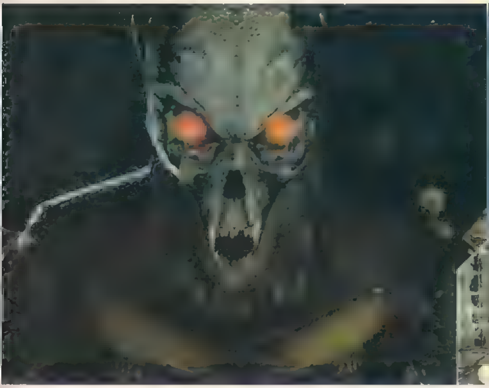
LIKOVI

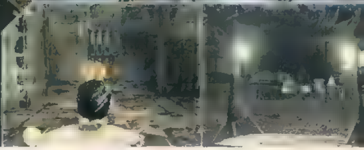
Za [illegible] jednog od četiriju ponuđenih likova: [illegible], Michelle, [illegible] i Ushija. Svaki će imati [illegible] nu priču i razloge zašto je uključen u borbu. [illegible] će se razlikovati po [illegible] izvoditi, razlikovat će se i po brzini i snazi. [illegible] likovi biti sporiji, ali će moći [illegible] će [illegible]











Iz 3DO-a nam u posljednje vrijeme stiže sve veći broj naslova, a najnoviji je, stiže uskoro, Crusaders

PIŠE Hrvoje Herceg

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

pro zvodač 3DO
zdavač 3DO
datum zlaska POČETAK 2000.
žanr
bro graća 1
platforma PLAYSTATION PC, N64

Memory Card | Dual Shock Analog

ŠTO OČEKUJEMO

- **BORBU**
  Mnoštvo neprijatelja s kojima ćemo se boriti koristeći pritom različite čarolije i hladna oružja.
- **DUGOTRAJNOST**
  Velike nivoe i mnoštvo različitih questova koje ćemo morati istražiti i izvršiti prije nego što završimo igru.
- **M&M**
  Likove, lokacije te sve ostalo što karakterizira pravi Might and Magic svijet kakav smo stigli upoznati na PC-u.

Crusadersi će biti mješavina RPG-a i akcijske avanture. Igru ćete igrati u ulozi Drakea, plaćenika čiji je cilj osvetiti smrt roditelja (sve češća priča u današnjim RPG-ima). Njime ćete upravljati iz trećeg lica ili, kako neki popularno kažu, iz Tomb Raider perspektive. Kao Lara u TR-u, Drake će moći trčati, skakati, penjati se i boriti. Tijekom igre moći ćete ga poboljšavati onako kako vama odgovara - sami ćete odlučivati hoćete li ga razvijati u smjeru čarobnjaštva ili borbe prsa u prsa, hoćete li dati prednost oštrom maču i čvrstom oklopu ili različitim vatrenim kuglama ili munjama. Koji god smjer odabrali ponuđenih će oružja i čarolija biti dovoljno da zadovolji i one najzahtjevnije, a tijekom igre moći ćete ih iskušati na mnoštvu različitih čudovišta koja ćete susresti (govori se da ih je tridesetak, a većina će ih najvjerojatnije biti prebačena iz Heroes of M&M serijala). Igra će se rasprostirati na petnaest velikih nivoa podijeljenih na devedeset zona. Grafički engine posljednje generacije enginea obećava veliku količinu detalja, fluidnu animaciju i odličnu reprodukciju različitih grafičkih efekata potrebnih za dočaravanje efektnih čarolija. Izradi zvučne kulise i glazbe bit će posvećena velika pozornost kako bi istraživanje mračnih dijelova dvorca bilo što napetije i stravičnije.

Svoje su iskustvo ljudi iz 3DO-a ispekli na Army men serijalu. Iako je u igrama iz tog serijala bilo nekih propusta (teško upravljanje, clipping...), svježa ideja i igrivost učinila ih je igračkoj publici zanimljivima. Za Crusaderse je obećano da takvih grešaka neće biti pa bi, ako obećanja budu ispunjena, mogli predstavljati solidan izbor za kupnju.

Iako je riječ o RPG-u, vaš će se lik moći kretati kao u kakvoj akcijskoj avanturi

Osim na playstationu, Crusadersi će biti dostupni na PC-u i Nintendu 64

UKLETI DVORAC

Nakon Legacy of Kaina, Silicon Knights bi nas mogao razveseliti svojim novim revolucionarnim proizvodom PIŠE Hrvoje Herceg

TOO HUMAN

TOO HUMAN

proizvođač SILICON KNIGHTS
izdavač NEPOZNAT
datum izlaska NEPOZNAT
žanr RPG
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

ŠTO OČEKUJEMO ?

- **DUGOTRAJNOST**
  Igra dolazi na četiri CD-a, ima petnaest nivoa, a da je završite treba vam više od osamdeset sati.
- **PRIČU**
  Zanimljivu futurističnu priču koja će biti potpuno nelinearna i mijenjati se ovisno o vašim postupcima.
- **GRAFIKU**
  Visoku rezoluciju, konstantnih 30 fpsa i odlične grafičke efekte kako bi dugosatno buljenje u ekran bilo što ugodnije.

Too Human najnoviji je naslov iz Silicon Knightsove radionice poznate nam ponajprije po zanimljivom RPG-u Blood Omen: Legacy of Kain. Too Human će biti RPG s elementima akcijske avanture. Kvalitetna priča potrebna za svaki RPG je tu: u ulozi ste Johna Franksa, futurističkog policajca koji istražuje smrt jednog kolege. Iako to samo po sebi ne zvuči previše uzbudljivo, priča će se postupno razvijati i ubrzo ćete biti uvučeni u sve prljave mućke društva budućnosti. No, igra se neće razvijati samo u jednom smjeru - zbog svoje nelinearnosti, krenut će u nekoliko različitih, ovisno o vašim postupcima. Budući da će se radnja odvijati u budućnosti (2450. godine), i sva tehnologija tog doba bit će vam na raspolaganju. Petnaestak oružja trebalo bi biti dovoljno za izvršavanje svih zadaća. Postojat će četiri načina nišanjenja i šest vrsta

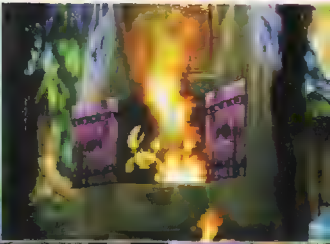
streljiva. Svakom ćete oružju moći kombinirati streljivo i način nišanjenja pa bi dobiveni rezultati mogli biti vrlo zanimljivi. No, kako sam rekao, Too Human je dobrim dijelom i RPG pa će vaš lik s vremenom postajati iskusniji, jači i precizniji, a moći ćete ga opremati različitim kibernetičkim pomagalima i pojačanjima (na kraju bi mogao postati pravi terminator). Osim šetanja, istraživanja i ubijanja, u nekim ćete dijelovima igre morati izvršiti i neke druge zadaće, poput upadanja u kompjutorski sustav ili tajnog ulaska u strogo čuvanu zgradu. Sve će biti pokretano grafičkim engineom najnovije generacije te vizualno ne bi smjelo biti problema. Datum izlaska nije još određen, ali se nadamo da je vrlo blizu jer obećani atributi mame uzdahe i osmjeh na lice.

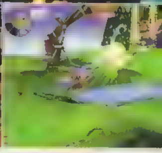
> **Želite li završiti sva četiri CD-a, satima ćete sjediti ispred televizora**

LOADING GAME - PLEASE WAIT

Tv[illegible]
tij[illegible]
je[illegible]
On[illegible]
koj[illegible]
koj[illegible]
ko[illegible]
ik[illegible]
vam pruža.

> **S likovima ćete, osim riječima, komunicirati i oružjem**





Za razliku od prvog "sprite" dijela, nastavak stiže u predivnom 2.5D-u (?!) PIŠE Danijel Milčić

TOMBA! 2	
proizvođač	WHOOPEE CAMP
izdavač	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
datum izlaska	18.01.2000
žanr	ARKADA
broj igrača	1
platforma	PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

TOMBA! 2

Gotovo su sve igre današnjice odustale od treće dimenzije. Isto su učinili i programeri Whoopee Campa te su novom nastavku dodali još jednu dimenziju. No, dečki tvrde da ona neće pokvariti igrivost postignutu u Tombi, nego da će donijeti znatno više detalja i zakomplicirati igru. O čemu je zapravo riječ? O takozvanom 2.5D-u. Naime, igra će biti 3D, u pozadini će se događati hrpa toga i imat ćete dojam da možete hodati u dubinu iako to nećete moći. Sve je to zapravo šminka, i dalje ćete biti ograničeni na hodanje lijevo-desno. Doduše, 2.5D će pomoći kod preskakanja rupa jer će bolje dočarati njihovu pravu veličinu. Kamera će tu i tamo odlučiti prošetati oko vas, no vi ćete i dalje biti ograničeni jednim smjerom. Grafika se znatno poboljšala, tako da će sad sama igra izgledati bolje od uvodne FMV animacije u kojoj se vidi pop-up (renderira se "on-the-fly"). U Tombi! 2 pojavit će se i novi lik, mali pomoćnik Zippo (sponzor?!), hodajući za vama i dajući vam savjete koji će vam pomoći da prijeđete misiju. Šminke će biti na pretek, animiranih tekstura, efekata vode, velikih prostora i interaktivne pozadine. Sve će se to vrtjeti u velikoj količini boja i detalja koji ne bi trebali usporiti framerate igre. Također je obećana i veća interakcija s predmetima i još luđi questovi od onih u prvom dijelu. Zbog loših kritika, programeri su odlučili proširiti malo mogućnosti ograničenog prostora pa ćete se vjerojatno u završnoj inačici igre tu i tamo moći prošetati i u dubinu. Sve u svemu, 18. 01. 2000. stiže vrlo obećavajuća igra koja će uz manje privikavanje najvjerojatnije biti i više nego dostojna imena Tomba! 2.

2.5D, rijetko viđen tip igre koji, iako daje dojam treće dimenzije, dopušta kretanje samo po drugoj

Grafika u igri bit će bolja nego uvodna FMV animacija, dakle, genijalna

ŠTO OČEKUJEMO

- **2.5D**
  Za razliku od prijašnjeg nastavka gdje smo mogli vidjeti samo hrpu spriteova, ovaj ćemo se put naći u 3D okružju s nemogućnošću kretanja u dubinu
- **ZIPPO**
  Ne, nećete dobiti upaljač s igrom. Zippo je ime vašeg novog pomoćnika koji će vam davati hintove tijekom igre
- **QUESTOVE**
  Možda čak i zabavniji od onih iz prvog nastavka, s hrpom interaktivnih stvarčica i detalja

LJEPOTAN

O[illegible] jn[illegible] To[illegible] od[illegible] Na[illegible] na[illegible] hr[illegible] ov[illegible] cr[illegible] nj[illegible] vi[illegible] Pl[illegible] je [illegible] ko[illegible] ze[illegible] ca[illegible] m[illegible] os[illegible] liku...

PSX

OSIGURAJ SVOJ PRIMJERAK

PRETPLATI SE!

[časopis za sve generacije]

Kupon za pretplatu

6 BROJEVA 132 kn

12 BROJEVA 264 kn

Troškovi poštarine uključeni su u ovu cijenu!

Način plaćanja

Uplatom na žiro račun **30101-601-24095**

svrha doznake: Pretplata na časopis PSX

primatelj: Tisak trgovačko dioničko društvo
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb

telefonski brojevi pretplate:
01/3641-226, 3641-227 **telefax:** 01/3641-205

Podaci o naručitelju

Ime i prezime / naziv tvrtke

ulica i broj

mjesto | poštanski broj

tel/fax

JMBG / matični broj tvrtke

datum | potpis

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na adresu: Tisak trgovačko dioničko društvo, Odjel pretplate, Slavonska avenija 4,

HI-TECH DOSTUPAN SVIMA

Preživjeli smo Novu godinu, još godinu dana pa smo u novom tisućljeću. Sve to ide začas, PS2 je pred vratima, DVD nam je svima pod kožom, a ni ostale novine nisu daleko. No kako vrijeme prolazi, stižu nove izmišljotine poznatih i nepoznatih proizvođača. Tko zna, možda se koja i do vas probije... **PIŠE Danijel Miličić**

FUJIFILM INSTAX MINI

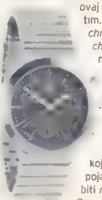
Foto studio

Možda sam tako mislim, no pomisao da fotka koju sam snimio prije nekoliko sekunda izlazi razvijena iz mog fotoaparata me još uvijek uzbuđuje. Ovaj mali aparat koristi **Fujinon** leće promjera 60mm, AF 0 6-3m, ima brzinu okidanja od 1/30-1/400 sekunda, ugrađeni flash. Za pokretanje mu trebaju 2 litijske baterije, a teži 335 g. Kvaliteta na instant kamerama je uvijek bila jadna, mutne oč, crvene oči, pomak... No, svejedno napravi ono što treba, uhvati taj čarobni trenutak slave, i nakon nekoliko sekunda izbaci ga na vidjelo. ako je kvaliteta slika možda loša, mora se prizati da se kućište itekako promijenilo u usporedbi sa starim kockastim po aroidima. Njegova pojava u malom srebrnom kućištu definitivno ga stavlja među najtraženije instant kamere. Čak se i rečenica kojom se reklamira - "stane u svaki džep" - pokazala stinitom jer je ovaj aparat tek nešto veći od dlana. Zbog toga su, nažalost, i fotografije nešto manjeg formata (malo veće od kreditne kartice). U svakom slučaju, ako vas ovakve stvarčice vesele, onda se za ovakav aparat zbilja isplati dat £65. Dakle, nešto više nego za ob čan polaroid.

CALVIN KLEIN TECH CHRONOGRAPH

Šminka

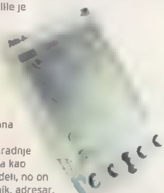
Od *Calvin Kleina* oček vali bismo jedino elegantan sat koji služi samo kao ukras i nabacivanje šminksama. No ovaj sat nudi i nešto više, napravljen je od Swiss stainless čelika. Chronograph stop watch Minimalistički dizajn okvira učinio je ovaj sat vrlo plosnatim. Ima 3-pinski *chronograph mechanism*, da bi mjerio vrijeme što prec znije. Eto, za sve koji jednostavno moraju biti IN i imati sve nove stvari koje se na tržištu pojave, ovaj će sat biti *must buy* artikl. On, naravno, nosi i svoju cijenu koja je za ovakvu stvarčicu nevjerojatno niska, svega £170.



PALM IIIE

U iMac stilu

stina, čudno je što pišem o Palmu IIIe kad je on već dobio svog nasljednika (Palm V). No razlog će svima biti jasan bace li pogled na sliku. Da, Palm IIIe ima novo kućište Očito je da iMac groznica nije zaobišla n koga pa tako danas imamo prozirne telefone, mobitele, pisače, monitore, joypade za PSX, N64, a očito i Palmove (pitam se kad će auto). Tako je Mac još jednom zadao standard koj svi prate u stopu IIIe je dovo.jno mali za džep, s njega se lako skidaju podaci, problem nastaju tek kod njihovog pohranj vanja. To mu je zapravo jedina mana Nema memoriju, sposobnost nadogradnje ni punjenja baterija kao ostali Palmovi modeli, no on je još uvijek dnevnik, adresar, pots,etnik, pregiednik e-maila, a mogu se za nj skinuti i različite aplikacije, uključujući i neke superigre, s www.palm.com, i odlično zgleda Palm IIIe zadržao je umjerenu cijenu od £199.



ERICSSON T28

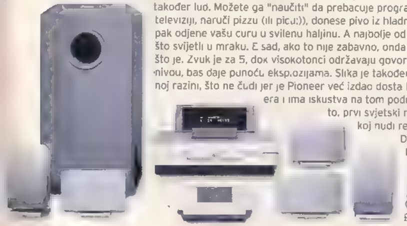
Od kocke do kruga

Glasovno biranje GSM 900/1800. Do 55 sati u standby modu i 2:10 sata razgovora Nevjerojatno tanak, teži samo 83 g. Posljednjih su godina Ericssonovi telefoni bili uzbudljivi koliko i stari kockasti Volvo. Mobiteli su bili robusni, kockasti, jaki, user-frindly, no totalno su zaostali u dizajnu usporedimo li ih s drugim proizvođačima. Upoznajte T28, novi Ericssonov model. Mali, prekrasan, uvijek jako pametan. Predivno dizajniran, s novim active flipom, koji radi baš kako se to od Ericssona očekuje. Unutra se nalaze stvarčice poput kalkulatora, štoperice, nekol ko igara, glasovno biranje, sat s alarmom, i naravno - već neizbježno programiranje vlastitog zvona Na novom Ericssonu više nema panike zbog baterije, uvijek ćete znati točno u minutu koliko vam vremena preostaje na standbyu i koliko je još ostalo za razgovor. Nažalost, ma i T28 ima svojih mana. Za razliku od svojih suparnika (Nokia 8810 . 8850), koji imaju ugrađen modem, njemu će trebati priključak po cijeni od L150 da bi se mogao spojiti na net. Tako da na kraju T28 izlazi više kao dobar komad šminke nego mobilni uređaj, no svejedno, tražite li mali, a sposoban mobitel (izuzevši modem), ovo će biti daleko najbolji izbor. Cijena £299

PIONEER NV-DS1 DVD SURROUND SYSTEM

Nisam više pionir

Kupovanje kućnog kina je kao sklapanje pakta s vragom. Možeš slušati *Batmana i Robina* kako čavrljaju u suroundu, a on će ti napuniti kuću kutijama i preplaviti je kabelima. Čak će se i Jehovini svjedoci bojati svratiti: "U redu je, ne želimo vidjeti T-Rexa iz Jurskog parka opet. Nemaš li ti nekih smrtnih grijeha za ispovjediti umjesto toga?" I otrčat će kao da im je vrag zapalio gaće. No postoji jedan način da se izbjegne ova situacija. **Pioneerov** *NV-DS1*, DVD player s Dolby-Digital preampom, AM/FM radio s RDS-om, sub/sat surround speaker system (5 zvučnika i subwoofer). Daljinski od linije je također lud. Možete ga "naučiti" da prebacuje programe na televiziji, naruči pizzu (ili picu:)), donese pivo iz hladnjaka ili pak odjene vašu curu u svilenu haljinu. A najbolje od svega je što svijetli u mraku. E sad, ako to nije zabavno, onda ne znam što je. Zvuk je za 5, dok visokotonci održavaju govor na čistom nivou, bas daje punoću eksplozijama. Slika je također na zavidnoj razini, što ne čudi jer je Pioneer već izdao dosta DVD playera i ima iskustva na tom području. I to je to, prvi svjetski mini sustav koji nudi reprodukciju DVD-a i Dolby Digital surround u jednom. Cijena £1500

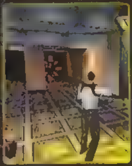


Što je prošli mjesec igrao psx team

TOP 10

najprodavanije igre u Europi u prosincu 1999.

1 EA
Tomorrow Never Dies
Činjenica da su Tomorrow Never Dies recenzenti diljem Europe slabije ocijenili nije značajnije omela prodaju Electronic Artsovog hita. Čini se da ništa ne može narušiti Bondovu popularnost.



2 EA
FIFA 2000

3 Eidos
Tomb Raider: The Last Revelation

4 Sony
Crash Team Racing

5 EA
Medal Of Honor

6 GT Interactive
Driver

7 Sony
Spyro 2

8 Sony
This is Football

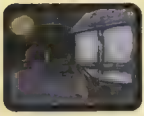
9 Virgin
Dino Crisis

10 Hasbro Interactive
Worms Armageddon

Već je postalo normalno da se igre FIFA i Tomb Raider nalaze u vrhu najprodavanijih igara u vrijeme velikih božićnih kupnji, no veliko je iznenađenje izazvala dobra prodaja legendarnih Wormsa. Ostale igre su se očekivano našle na TOP 10 ljestvici, a posebno bismo istaknuli i dalje visoku poziciju Drivera koji se prodaje već više od četiri mjeseca.

BERISLAV JOZIĆ

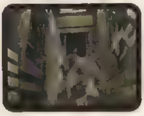
MEDAL OF HONOUR



Iako je tijekom prošlog, prazničnog mjeseca bilo malo vremena za igru, ipak sam povremeno uhvatio nekoliko minuta de prijeđem pokoju misiju Medal of Honoura - igre koju je Danijel tako lijepo nahvalio u prošlom broju. Već sam se specijalizirao za hice u glavu, ali ispod razine kacige, tako da protivnici padaju kao muhe. Sad još samo da Danijela dobijem na dvoboj u multiplayer modu.

KREŠIMIR JOZIĆ

RESIDENT EVIL 3



Kao pravi fanatik, igrao sam ponovno Resident Evil 3 iako sam ga već jedanput završio, samo da bih igru istražio u cijelosti. Iako sam se razočarao vidjevši da ne mogu birati s kojim ću likom igrati, to me nije spriječilo da igru završim već triput dosad, i to svaki put u sve kraćem vremenskom roku. Ipak, veliki dio vremena provodim igrajući malu dodatnu igru jer mi odgovara težina, po čemu se inače Resident 3 razlikuje od prvih dvaju nastavaka - sigurno ste primjetili, čak je i na hard težini znatno lakši od njih.

IVAN BOLKOVAC

GRAN TURISMO

Prošli se mjesec u mojoj kutijici najčešće vrtio Gran Turismo. Zašto? Prvo, dvojka je blizu pa se valja dobro zagrijati, a drugo, memorijska kartica mi je odbila poslušnost pa sam morao iznova polagati vozački, što je izazov kojemu, uz volan koji sam testirao prošli mjesec, nisam moga odoljeti. Na drugom mjestu je Bust a Groove zahvaljujući izvrsnom glazbenom sagu.

HERCEG HRVOJE

ANNA KOURNIKOVA´S SMASH COURT TENNIS

Ovaj mi je mjesec bilo najzanimljivije napucavati lopticu preko mreže u tenisu Anna Kournikove.
Glavna čar ove igre je što svojom jednostavnošću i šarenom grafikom može privući svakoga. Svim mojim prijateljima i prijateljicama se već na prvi pogled svidjela, pravo je osvježenje nakon svih onih tabačina, pucačina itd. Još jedan razlog zbog čega volim ovu igru je što u njoj redovito pobjeđujem.

DANIJEL "DI MEOLA" REŠKOVAC

MUSIC 2000

U iščekivanju Gran Turisma 2, ovaj me mjesec najviše zabavio Music 2000. Trenutačno ga izbjegavam u najširem luku jer treba ponekad raditi, jesti, pa i spavati. Neku noć sam se drznuo i startao ga, čuo prvi laganiji rif, a u lijepljenju nota omeo me nestanak cigareta i sat koji je urlao. Bilo je 5:27. Pet minuta napravljene glazbe u jednoj noći- absolutelly fucking idiot!

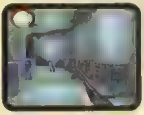
NEVENKA ŠALAT

KURUSHI FINAL iliti INTELLIGENT QUBE 2

Otkako sam prvi put zaigrala Kurushia znala sam da će mi oči biti krvavije češće nego inače. U početku sam možda bila malo skeptična (ipak to nije RE) ali je nakon toga došlo do prave male ovisnosti. I eto, postala sam ovisnikom o igri koja se možda većini vas ne bi svidjela, a možda i bi...

IGOR "TOMMY GUN" MILANOVIĆ

MEDAL OF HONOR



Ra-ta-ta-ta! Fiju! Brooom! Kaboom! Rat-tat-tat! Fiju. Žblengs! Kabooooom!! "Aaahhh!" Tras!! "Shaise, das ist amerikaner Patterson ...aaahhhh.. " Bang! Bang! Ra-ta-ta-ta-ta-ta-ta-ta! "Ouuuh!" Bang! Bum!! "Halt! Aušvajz bitte... aaahhh!" Da-da-da-dam! Boeing!!! Tras! Rat-tat-tat! Fiju. "Paz' metak Mirko (ups, ovo je iz neke druge priče)!" Samo još jedan Doom klon? Ma, dajte molim vas...

DANIJEL MILČIĆ

MEDAL OF HONOR

Nema što, ako netko zna, onda je to tata Spielberg. Napravio je još jedno remek-djelo, nimalo ošije od svojih filmova. Definitivno najatmosferičnija igra za PSX, nema što, totalno sam u njoj. Ko luuuudi film, a vi ste glavni glumac. Ježite se, grči vam se želudac, strah je zavladao nad vama...click...bzzz...?!?.... MAMA!

TANJA VITAS

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

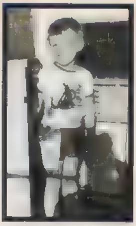
A, Bože moj opet je Lara na tapeti... Da, da upravo tako, posljednja dva tjedna bila su u znaku Lare br. 4. Istina je da svaki put kažem: "E fakat mi je dosta zagonetki i tamanjenja gamadi bilo u ljudskom ili životinjskom obliku". Prvi se dan ponovno privikavam na one stare pokrete i pokoji novi, proklinjući joystick koji ne sluša. No, ruku na srce, igra jednostavno ima ono nešto što vas tjera dalje čak i onda kad razmišljate o lansiranju vaše ljubljene konzole kroz prozor (jednostavno moram vidjeti što ima dalje...). Kad se konačno dovedem u red i maksimalno se ufuram u ulogu Super Lare, sa svim njenim sposobnostima i manama, dogodi se ono najgore...THE END...a ja opet živim u nadi i tako poznatom osjećaju praznine...

DARIO "PELE" ZRNO

SUIKODEN II

Moja "svakodnevna porcija" Suikodena prije spavanja obično ne završi do kasno u noć. Veliki sam ljubitelj Tolkiena i fantasy priča, a Suikoden (bez obzira na grafiku) ima upravo to nešto magično što privlači i privlači... Naravno, nađe se čestro vremena i za ISS ali to je sad već klasika koju ne treba ni spominjati...

ODIGRALI SMO



Prince of the day

Danas ćemo razmotriti sve aspekte koji su utjecali na život i djelo mladih recenzenata u najranijoj mladosti. Njihovu osjetljivu adolescentsku fazu obradit ćemo u nekom od budućih nastavaka ove neverending sage. Ne dao im Bog da mi tada nalete na junačku ljevicu. Inače ja uopće nisam destruktivno dijete. Zapovjednik sam Metropolitan Policea, svoj prvi opasač i colt sam dobio od Wyata Earpa, a sablju nosim onako, za po doma.

Danijel Reškovac

Nevenka - seka od Brfa - Šalat

Nevenka je jako vezana uz svog brata Brfa. Jednom su tako bili u Pizzi, a Brf ju je nešto zezao. Mala Nena se tako naljutila da je raspalila nogom prvi uspravni toranj koji je našla. Nije ni shvatila koju je uslugu učinila tom beznačajnom gradiću. A š`a zna dijete š`a je 800 tona?

Dario Zrno - Pixel

Kad se prvi put pojavio u redakciji, bacio je pogled u stilu Terence Hilla i izvalio "Maj nejm iz noubadi." Čovjek bez prošlosti. Moj urednik. Naaajpametniji, naaajljepši, naaajseksipilniji. Ma kakav Terence Hill! Lîz... lîz...

Tanja Vitas

Š`a mala!? Kad sam bila mala, bila sam- manja. S Tanjom je sve jednostavno. Kad su jednog jutra dvoje tužnih kečera na obali Save ugledali košaricu s malom Tanjom, nisu ni sanjali koliko će ih proslaviti i ostaviti vječni trag na zvjezdanom recenzentskom nebu. Provjerite i sami koliko je vas čulo za nekog Hulk Hogana, a koliko za našu Tanju?

Ivan Bolkovac - Balki

Ovaj maloljetni delinkvent u ranim je danima pokazivao radoznalost za predmete oko sebe. Vrlo vješti i nadaren motorikom nekih se navika riješio tek na odvikavanju u posebnim klinikama. Od tada, svoju je nadarenost stavio u službu probitka znanosti i radi kao glavni savjetnik Kena Kutaragija, konstruktora PlaySationa.

Borislav Jozić - Bera

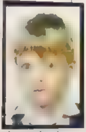
Berina opsjednutost dubokim grlima datira, znači, još od ranog djetinjstva. Zašto se baš on svaki put dočepa Lare i igra i piše rješenja, prvo za PSX, a onda za PC, u nadi da će pronaći skrivene dijelove igre i otkrivene dijelove Lare? Živ dokaz kako izgled zlatnog dečka iz susjedstva može zavarati.

Hrvoje Herceg - Herc

A kad smo već kod zlatnih dečkića... Budući da reklame za Gran Turismo baš i nisu frcale kada je Hrvoje bio beba, mama i tata su ga posuđivali reklami za Kos li šampone. Uvijek širom otvorenih očiju, ovo je dijete upijalo svijet sto na sat brrm, dvjesto tuned na sat, tristo bi turbo na sat, da bi postao Džebo i oš`o u legendu.

Danijel Mihčić - IDDQD

Danijel je kao mali bio jako nesretan i stalno se dero. Onda su mu starci kupili kompjutor i "uštekali" ga na net. Od jednom je dijete pokazalo čudne osobine apsorpcije virtualnih trendova kombiniranja istih u svom osebujnom stilu. Na sveopće čuđenje, navukao je čizmice, ali i neku čarapu na glavu koju ne skida ni kad uđe u pakleno vruće redakcijske prostore.



Igor Milanović - Ixa

Kad je Ixa bio mali, nogomet se igrao krpenjačom. Na ZX-81. Od tada je zadržao lepršavu mekanu igru. Pravi je gušt igrati i svirati s Ixom. Najveći nogometni gentleman s kojim sam igrao ovu plemenitu igru. A ne kao onaj Pixel koji samo urla!

Krešimir Jozić - Krešo

Krešo, za razliku od svog starijeg pov'aštenog brata, nije kao mali imao žirafu. Taj kompleks iz kolica kulminirao je prije neki dan kad je Šokre razbio Beru u Quakeu i se izazvan proderao: "Nabijem te tvojom žirafom!" Freud bi ovdje štošta imao za reći.

Music 2000	34	Supercross 2000	46	Int. Track and Field 2000	61
Fighting Force 2	38	Millenium Soldier	48	Killer Loop	62
Vigilante 2	40	Ace Combat 3	58	Overblood 2	63
Le Manes 24 Hours	42	Army Men: Air Attack	59	Monkey Magic	65
Toy Story 2	44	Trasher: S&D	60		

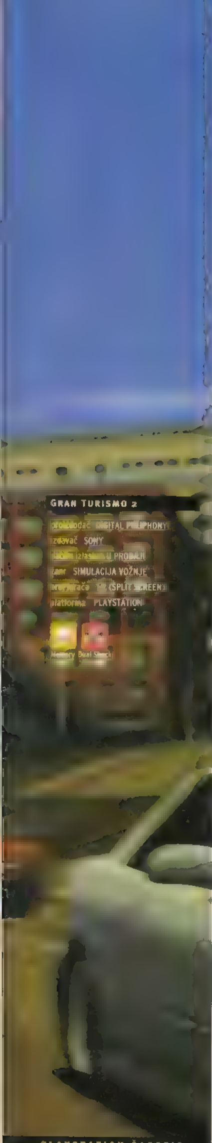
Gran Turismo 2: 28

PSX PREPORUKE UREDNIKA

1. [illegible]
2. [illegible]
3. Me[illegible] — Dream Works Iteractive / EA
4. [illegible] — Core / Eidos
5. [illegible] — Konami / Konami

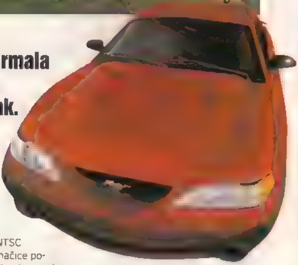
Gran Turismo 2

IGRA BROJA



proizvođač DIGITAL POLYPHONY
izdavač SONY
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA VOŽNJE
broj igrača 1-2 (SPLIT SCREEN)
platforma PLAYSTATION
Memory Dual Shock

[1-2] Na samom startu možete se držati dviju taktika. Prva je: gurajte se, lupajte se (ako ste isključili uništavanje auta i guma) i ne dajte im mira (ne znam zašto ja uvijek izvučem deblji kraj u razbijanju), ili: držite se kao da se vas cijela gužva ne tiče i nonšalantno prijeđite sve suparnike svojim 300 konja jačim tutačem



Igra koja je prije godinu i pol uzdrmala svijet i podigla autosimulacije na neviđenu razinu dobila je nastavak. Da, Gran Turismo 2 je stigao!

PIŠE Hrvoje Herceg

Malen je broj igara čije pojavljivanje može izazvati tako veliku pomutnju i uzbuđenje kakvo je izazvao GT2. Upravo zbog stalnih glasina o odgađanju, s nevjericom smo očekivali primjerak igre za koji nam se urednik kleo da će stići. I taj je trenutak došao. U večernjim satima, za vrijeme održavanja sastanka uredništva, naš je dragi, naočiti i pametni (malo ulizivanja ne škodi) glavni i odgovorni urednik ušao u sobu noseći u ruci CD-e za koje nitko od nas nije mogao vjerovati da predstavljaju nastavak najbolje autosimulacije. Napetost je bila na vrhuncu, a ja sam, postavši sretnik koji je GT2 dobio na recenziju, htio što prije odjuriti kući. Ta moja odluka naišla je na opće negodovanje preostalog dijela uredništva, a najglasniji u tome je, kako to u posljednje vrijeme biva, bio Učo. Još uvijek ne mogu zaboraviti njegov pogled kojim me prostrijelio pri pomisli da neće još tu večer vidjeti GT2. U usporedbi s njim zombiji iz Rezident Evila izgledali su kao mamine maze, a ekipa iz Silent Hilla mogla se skriti u mišje rupe. Trenutačno pokušavamo angažirati Uču kao glumca u nekom niskobudžetskom horor filmu kojeg ćete, ako se stvari budu odvijale kako treba, uskoro moći pogledati u našim kinima.
Prije negoli započnem govoriti o igri, napomenuo bih da u trenutku pisanja recenzije europska (PAL) inačica igre nije bila dostupna (službeni datum izlaska je 28. 01. 2000.) pa smo, nestrpljivi kakvi jesmo, napravili recenziju onoga što imamo, dakle japanske i američke (NTSC). Iako postoje informacije da će razlike između PAL i NTSC inačice postojati, one će se očitovati u promijenjenom sučelju i nekim sitnijim izmjenama, dok će sama igra biti ista (više o tome pročitajte u posebnom okviru). Sada kad smo to riješili, možemo krenuti dalje.
Nakon nekoliko sati igranja vrijeme je za prve dojmove. Grafika je ostala gotovo ista kao i u prvom nastavku, no zato je dostupno više automobila, staza i natjecanja. Upravo zbog goleme količine podataka o automobilima, stazama i svemu uopće, GT2 dolazi na dva CD-a. Jedan je zadužen za arkadni dio igre, utrkivanje s prijateljima i vožnju općenito na arkadni način, a drugi, simulacijski CD, donosi onaj dio igre gdje kupujemo i dorađujemo automobile nastupajući (i pobjeđujući) u različitim prvenstvima. U početku će, vjerujem, upravo taj CD većinu vremena biti u vašoj konzoli.

Više automobila, više staza, više utrka. Ma, znam da se ponavljam, ali to treba dodatno istaknuti.

WHEEL SHOP

Zgodna novost u GT2-u je mogućnost kupnje felgi za vaše ljubimce. U glavnom izborniku postoji opcija pomoću koje ulazite u trgovinu gdje vam devet proizvođača (poput Speedlinea, OZ-a, BBS-a) nudi oko 180 različitih modela. One neće imati nikakvog utjecaja na ponašanje automobila, samo će izgledati mnogo bolje. Uostalom, tko je vidio imati zvijer od auta na bezveznim kotačima, pogotovo kada se zna da felge nisu skupe (u igri, naravno).

1

2

3

4

[1] Na rally stazama morat ćete biti vrlo oprezni u zavojima. U redakciji se vodi žučna rasprava je li ovo realna simulacija rally vožnje [2] Pazite na naguravanje u zavoju da ne biste izgubili izlaznu brzinu [3] I opet taj rally... [4] Now we are talking - budite Steve McQueen u jednoj od američkih pila

Za one koji se ne mogu priviknuti tu su i već poznate staze iz prvog dijela

Jedini problem pri vožnji od 300 na sat je što ne vidim komade koje mi usput mašu

SIMULATION

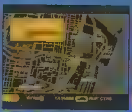
Kao i u prvom dijelu, i ovdje igru započinjete s ograničenim novčanim iznosom. Za tu lovu kupujete neki jeftini japanski automobil (samo su japanski model dostupni u rabljenim verzijama) i krećete u natjecanja. Automobila u igri neće nedostajati jer su se glasine i najave o njih četiristotinjak pokazale točnima. Gotovo četrdeset svjetskih proizvođača automobila ponudilo je svoje proizvode, no razočaravajuće je što se ponuda nekih (primjerice, Mercedesa) svodi svega na nekoliko modela. Nije neki propust, ali čovjeka ne veseli. Osim što za utrke morate nabaviti automobil, morate položiti i određene vozačke testove da biste pribavili licence potrebne za nastupanje u svim ozbiljnijim prvenstvima. Polaganje ispita je sad jednostavnije pa ćete vrlo brzo moći nastupati u svim vrstama utrka.

Prvenstva su sada bolje organizirana, a i više ih je. Podijeljena su u četiri glavne skupine GT League, Special events, Rally events i Endurance. Unutar svake postoji mnoštvo utrka u kojima morate pobijediti da bi vam se otvorile nove, teže i zanimljivije. U početku će vam se možda činiti da je napredovanje vrlo sporo jer u početnim natjecanjima nema nagradnih automobila, a i novac što ga dobivate za pobjedu je neznatan. No, ne brinite se, što dalje napredujete, nagrade će se povećavati i ubrzo ćete početi dobivati vrlo zanimljive (skupe) automobile. Taktika kojom ste u prvom dijelu mogli pobjeđivati (s najjačim automobilom mogli ste se voziti gotovo u svim utrkama) ovdje je donekle onemogućena pa će natjecanja biti ograničena maksimalnom snagom kojom automobili raspolažu. To ne stvara veći problem jer se i sa slabijim, ali dobro sređenim automobilom može vrlo lako pobjeđivati. Većina proizvođača nudi i svoje posebne vrste utrka u kojima možete nastupati samo ako posjedujete određeni automobil iz njihove ponude. Da biste završili tu vrstu natjecanja, morat ćete svoju garažu napuniti povećom količinom automobila, što vam poslije, kad budete imali mnogo love, neće predstavljati problem.

Kad već govorim o automobilima koje kupujemo i prodajemo, postoji jedna negativna činjenica vezana za njihove cijene. Naime, čim kupite automobil, njegova se vrijednost smanjuje četverostruko. Bez obzira je li riječ o novom ili osam godina starom modelu, njegova je prodajna cijena uvijek 25% od nabavne, što jednostavno nema smisla. Dijelovi koje u nj ugradite neće se gledat

LICENCE

GRADOVI



RAZLIKE

Igrajući japansku i američku inačicu igre, uočili smo neke razlike među njima. One se ne očituju u samom načinu igre nego u nekim sitnijim detaljima. Razliku u jezicima neću spominjati jer se ona podrazumijeva, prva je razlika vezana za automobile. Neki automobili iz japanske inačice izostavljeni su u američkoj ili su svrstani pod neke druge proizvođače. Primjerice, u američkoj inačici ne postoji Hondin NSX, ali zato isti automobil možete pronaći kod Acure. Razlike su uglavnom vezane za japanske automobile, kod ostalih nismo primijetili promjene.

Druga razlika je u tome da u američkoj inačici postoje neka ograničenja koja se odnose na nastupanje u određenoj vrsti utrka. Tako, da biste u GT ligi mogli nastupati u jačim natjecanjima, morate prvo pobijediti u svim Nationals GT prvenstvima. Razlike su i kod ograničenja snage za automobile pojedinih klasa.

Treća razlika koju smo primijetili je vezana za novčane jedinice koje su u japanskoj inačici jeni, a u američkoj poznati nam krediti ($). Uza sve to, različita je i glazba koja je, po mojem osobnom ukusu, bolja u američkoj. Kad je o europskoj inačici riječ, postoje informacije da će joj sučelje biti promijenjeno i da će posjedovati neka dodatna ograničenja (primjerice, nedostupnost nekih prizvođača na početku itd.), što ćemo moći provjeriti kad se igra pojavi.

Osjećaj tijekom vožnje bolji je nego u ijednoj drugoj autosimulaciji

pri prodaji, tako da prodavanje opremljenih automobila predstavlja još veći gubitak. Kako igra broji dane (sporije nego u prvome dijelu), bilo bi bolje da je ubačena formula kojom bi se obračunavala amortizacija jer bi tako s vremenom padala i vrijednost automobila. Također, bilo bi dobro kad bi postojala mogućnost kupnje i prodaje rabljenih djelova, no to ćemo ipak pripisati željama za neko od budućih izdanja GT-a.

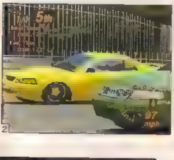
Vaš napredak u igri statistički će se pratiti pa ćete moći vrlo jednostavno saznati koliko ste puta pobijedili, kakav vam je uspjeh bio na polaganju vozačkih testova i još pregršt zanimljivih podataka. Jedan od važnijih je postotak završenosti igre koji pokazuje koliko ste igre završili ovisno o osvojenim prvenstvima. No, kako se budu, sukladno vašem napretku, otključavali pojedini dijelovi igre, staze i automobili koji postaju dostupni u arkadnom dijelu, tako će vam biti prikazano koliko ste toga uspjeli otključati.

TEHNICAL DATA

U tehničkom pogledu nekih većih razlika u odnosu na prvi nastavak nema. Grafika je ostala manje-više ista, s nekim sitnijim unapređenjima. Glavna karta na koju se u ovom nastavku igralo je povećanje broja automobila staza kojih je u prvom dijelu bilo premalo. Sada će ih biti dvadeset i sedam. Na nekima od njih vozi se i po mraku, a na nekima u suprotnom smjeru pa će se tako dobiti još dvadeset i dvije nove staze. Neke ste od njih mogli upoznati u prvome dijelu (Trial Mountain, Deep Forest, Autumn ring, itd.) dok su neke potpuno nove. Jedna od novih je i Laguna Seca - stvarna staza na kojoj se redovito održavaju CART i druge utrke. Dizajnu staza ni ovaj se put ne može uputiti nikakva zamjerka. Sve one nude dovoljnu količinu oštrih i brzih zavoja, kao i nekoliko ravnica koje su najbolje jamstvo da će vožnja cijelo vrijeme biti zanimljiva. Naravno, bit će tu i različitih tunela, mostova i sličnih goodiesa koji će samo povećavati užitak igranja. Budući da je u igru dodan rally mod s rally natjecanjima, postoji određeni broj staza sa zemljanom podlogom. Sve su napravljene vrlo maštovito, a od asfaltiranih se razlikuju po tome što imaju mnogo više skokova i oštrih zavoja. Naravno, i podloga je drugačija pa je potrebno biti oprezniji prilikom upravljanja. Na automobilima su načinjeni samo sitniji zahvati uljepšavanja, no bitno je da svaki možete prepoznati kad ga vidite na cesti iako ih postoji više od 400. Igra se i dalje odvija savršeno glatko, bez ikakvih usporavanja, što je vrlo važno kako bi brzi prolasci kroz zavoje bili što bolje dočarani.

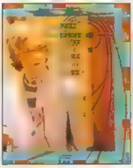
Zvukovi su pretrpjeli znatnije promjene i sada su izvrsni, poglavito zvukovi motora. Visokoturažni strojevi doslovce urlaju, dok oni niskoturažni proizvode dubok, podmukao zvuk. Da je detaljnost zvuka velika, govori i primjer da dvije iste subaru impreze različitog godišta proizvodnje različito i zvuče. Zato ćete tijekom utrke, osim po izgledu, automobile moći raspoznavati po zvuku, a ako ste kojim slučajem sretnik opremljen surround sustavom, dojam će biti savršen.

[1] Eto nas u surroundu. Sve izgleda žuće i zelenije [2] Možda je i najveći izazov Gran Turisma vožnja slabijih i nenabrijanih automobila. Ovdje sada nema viška konja koji će nas izvući iz zavoja niti ludog ubrzanja kojim ćemo prešišati sve luzere. Odlučujući je ravan položaj kotača pri izlasku iz zavoja i naravno, dobar ulaz



GLAZBA

Kao što se i prvi GT mogao pohvaliti odličnim soundtrackovima, može se pohvaliti i ovaj. Glazba se izvrsno uklapa u igru pa će njeno slušanje tijekom vožnje biti pravi užitak Izvođači nisu nepoznati, pogledajte i sami, a za ovu su igru skladali jedanaest pjesama. Žao mi je jedino što GT2 CD nije osmišljen kao onaj Wipeoutov (u isto vrijeme može služiti i kao igra i kao audio CD) jer bi mnoge od ovih pjesama bilo dobre poslušati u trenucima opuštanja (P.S. Ovo su soundtrackovi američke inačice)



Cold Rock the Mic Apollo Four Forty **Where It's At** Beck **My Favorite Game** The Cardigans **Now Is The Time** (Millenium Mix) The Crystal Method **Hey Man, Nice Shot** Filter **My Hero** Foo Fighters **I Think I'm Paranoid** Garbage **Accelerator** Gearwhore **Dragula** Rob Zombie **Super Bon Bon** Soul Coughing **Sex Type Thing** Stone Temple Pilots

RALLY UTRKE

ARCADE

Iz pročitanog ste mogli zaključiti da je GT2 dobar nastavak svog prethodnika u tehničkom pogledu, no sigurno se pitate je li i jednako igriv. U tome dvojka apsolutno briljira - kad jednom utonete u utrke, teško će vam se biti odlijepiti od nje Ovo je uostalom prva igra nakon GT1 koja me natjerala da ostanem uz nju dugo, dugo u noć. Što je više igrate, adiktivnost se povećava - dobivate bolje automobile, apetiti vam postaju veći, utrke postaju duže, a vrijeme doslovce leti. Nemojte pomisliti da ćete odigrati koju utrku pa prestati. A ne, dok vas okice ne zabole neće biti micanja od ekrana, eventualno zbog više sile. Najveći adut ove igre je odlična odsimuliranost svih u igri dostupnih automobila. Svaki od njih ponudit će vam posebno iskustvo u vožnji, ali se i ponašati vrlo stvarno. Tko je god vozio automobile s različitim pogonom zna da se oni različito ponašaju. Stražnji pogon je potpuno drugačiji za upravljanje od 4x4 pogona, a igra to na najbolji mogući način dočarava. Nemojte očekivati da će vam joypad i slika s ekrana zamijeniti osjećaj za upravljačem pravog automobila, ali ovo je vjerojatno najbliže što se jedna kompjutorska igra može približiti stvarnosti (barem u ovom trenutku) Spomenimo još i odlične kontrole koje nam omogućuju lakše i preciznije upravljanje automobilom nego u jedinici, a za sve pogreške više nećete moći kriviti kontroler nego sebe

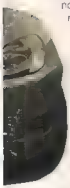
ako se GT2 ne može poreći njegova veličina, treba napomenuti da ga je mnogo lakše igrati nego jedinicu Ako pogodite prava natjecanja i ondje se natučete love (što ide dosta brzo), u svakom dostupnom prvenstvu moći ćete pobijediti jer je za svaku klasu moguće kupiti automobil koji je superiorniji od ostalih. Tako ćete se uglavnom šetati kroz natjecanja doslovce uništavajući

ŠTO ŽELIMO?

DORADA AUTOMOBILA

konkurenciju, što je itekako zabavno. Zbog lakih pobjeda, napredak je u igri iznimno brz, no da biste pokorili osvojili cijelu igru, morat ćete je igrati, igrati i igrati jer je GT2, kako sam već prije spomenuo, golem.
Replay je u prvom nastavku bio odličan, ovdje je još bolji. Mnoštvo kamera raspoređenih na pravim mjestima pružit će odličan pregled svih dijelova staze. Moći ćete seliti kameru na druge automobile, a postoji i jedna zgodna sitnica koja prikazuje vaše upravljanje, odnosno koji gumb u kojem trenutku pritišćete. Prizori iz replaya bit će, sad već poslovično, savršeni te će ih biti milina gledati nakon utrke. One bolje moći ćete snimiti na memory card, za što će vam bit potreban jedan blok. I sama je igra postala manje gladna prostora na memorijskoj kartici, sada su joj za snimanje pozicije potrebna 4 bloka (jedan blok manje nego prije).
Nakon mnogih dana igranja, moj je dojam o GT2 pozitivan. Njegova igrivost, tehnička dorađenost te ostale značajke po kojima je toliko poseban čine cjelinu s kojom se uspoređuju i s kojom će se uspoređivati sve današnje i buduće autosimulacije. Pa čak ako i bježite od vožnji bilo kakve vrste, može vam poslužiti kao enciklopedija o automobilima jer nudi veliku količinu podataka o njima. Prije nego i završim ovu recenziju zahvalio bih se svima koji su mi svojim primjedbama, savjetima i napomenama pomogli napisati ovaj tekst te, naravno, Danijelu Reškovcu koji mi je dao inspiraciju za uvod (sorry, Učo, ali morao sam te spomenuti)

I u ovom je nastavku GT zadržao igrivost zbog koje ćete dugo vremena provesti pred ekranom

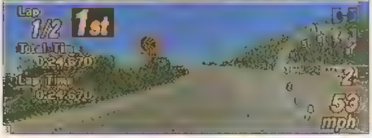


Eat my dust, jerk. .

MISLIZNIK	
IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	6
Mislim da je ovdje svaki komentar suvišan	10

[1] Lijepa boja, nema što [2] Sada znam zašto mi uvijek govore:" Spusti se na zemlju, Hrvoje" [3] Srećom, GT je jedina igra u kojoj prerezan ekran ne znači i trzanje [4] Ah, Tommy, kad uđem u ovaj auto oprat ću te, ne prezivao se ja Makkinen [5] Najnepotrebnija stvar u igri, samo za čistunce

1

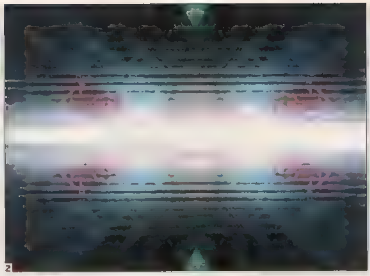
3


2

4

5

1


2

3

4

[1] Prvo preslušajte što su za vas smislili profići [2] Bez komentara [3] Onda se ozbiljno informirajte o programu. Priloženu obilnu knjižicu obavezno naučiti napamet! [4] Na početku se možete zabaviti gotovim sampleovima i vidjeti što to mali može

Music 2000

MUSIC 2000

proizvođač JESTER INTERACTIVE
izdavač CODEMASTERS
datum izlaska U PRODAJI
žanr GLAZBENI PROGRAM
broj igrača 1-4
platforma PSX ONLY

Memory Card · Multitap

A sada *samting komplitli difrent*: napokon ćemo nahvaliti nešto na sva usta. To nešto je najbolji glazbeni program u povijesti računalne zabave. Ime mu je Music 2000 i zaslužuje omanju knjižicu punu pohvala PIŠE Danijel Reškovac

Hm, da, računalna zabava. Ovi su nam ubjedljivo najgluplji strojevi na svijetu dosad uspješno mazali oči šarenim igricama, a mi smo trebali biti jako sretni. Istina je, naime, sasvim drugačija. Kao vječni kompjutorski baksuz, odat ću vam jednu brižno čuvanu tajnu: sve je to svjetska zavjera uperena protiv malog i nespremnog čovjeka koji uporno puši iste fore i nada se da će sa svakim novim modelom riješiti sve svoje životne probleme i more.

MUKE PO GLAZBI

Kako inače objasniti činjenicu da ja još od praskozorja kućnog *kompjutoraja* tražim program koji bi napravio običnu pjesmicu, dodao ritam sekciju na dodatnih nekoliko kanala i sve to uspješno snimio. Ako zanemarimo prve Sinclaire, Komodorce i Amstrade, na kojima bi tako nešto bilo glupo i pomisliti, otkrovenje se trebalo pojaviti u liku Amige, kraljice kućne zabave. Nažalost i pored velike zastupljenosti pjesmica iz kućne radionice na Aminetu sve je bilo na razini elektroničke glazbe sedamdesetih godina, a sigurno je da ne želite, nakon višesatnog mučenja i izrade pjesme, zvučati kao J.M. Jarre dok je još svirao u vrtiću. O PC-u ne želim ni govoriti. Naučna je fantastika kako je jedan tako neozbiljan stroj zasjeo na mjesto najpotrebnije platforme, ali o tom fenomenu i ljudima koji stoje iza toga neki drugi put. Žao mi je što ni Macove mogućnosti nisu iskorištene kao što bi mogle biti, ali time bismo već zašli u profesionalne vode. Ovdje ne želimo govoriti o skupoj računalnoj opremi koja se koristi u studijima gdje je Atari sa svojim paketima bio zakon. Samo želim reći da je kod kuće bilo najbolje uzeti najjeftiniji sintić i snimiti se na mali (po mogućnost mono) *kazić*, a rezultati su bili bolji nego na bilo kojem računalu.

PLAYSTATION ILUMINACIJA

Pojavom PlayStationa, prije nekoliko godina, svi smo imali onaj pogled "Now we talking bussiness". Naravno da PSX, namijenjen ponajprije igrama, nije pokazao neki interes za nas glazbene nesretnike, ali stvari su se počele mijenjati pojavom Fluida - prve igrice koja je u sebi imala bazu *rifova* koji su se mogli kombinirati i snimiti na karticu. Idealan za početnike, Fluid je na drugoj strani svijeta dobio konkurenciju u Codemastarsovom Music Creationu. Ovaj malko ozbiljniji program, još uvijek šarenog sučelja, imao je veću bazu *sampleova* i nije ostavljao dojam igrice, nego pravog glazbenog alata. Da je tako, dokazuju i natjecanja u kojima su profi DJ-i upotrebljavali oba programa. U Codemastersu su shvatili da PlayStationovih 24 kanala i nije za zezanje pa su odlučili vratiti uslugu zahvalnim DJ-ima i tako je nastao Music 2000. Da se podsjetimo, Music Creation je imao bazu oko 750 glazbenih uzoraka koje je veseli korisnik kombinirao dodavao im vizualne efekte, tj. pravi *video show*, ako je za to imao strpljenja i volje. Čemu se možemo nadati u novoj inkarnaciji Codemastersovog čuda?

MUSIC 2000 ILUMINACIJA

Na ulazu u novi Music čeka nas ugodno iznenađenje - vrlo uglađeno i profesionalno sučelje koje nije dosadno, ali prilično podsjeća na neke operativne sustave koji ne potječu iz papa Gatesove radionice. Ha Mali mi se već sviđa. Naravno, uvodne animacije nismo ni očekivali, ovdje je sve podređeno zvuku toliko nagomilano da se moj Sony jako muči i krči pri učitavanju Nakon kraćeg upoznavanja i programerskih uputa, zabava može početi. Gornji nam izbornik preporučuje odabir izrade pjesama,

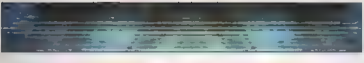
Ovako to izgleda u praksi

A sada nešto novo: sa svojeg audio CD-a skinut ćemo par sekundi uzorka i podmuklo ga ukrasti

NE, NE MOGU UTIŠATI

...malouuli. Dovoljno je sve snimiti i pustiti u nekom diskaču, sve ostalo ući će u legendu.

video trackova, music jama (o njemu poslije), *load* i *save* opcije gdje se nalaze i gotove kompozicije proslavljenih DJ-a, CD-player gdje možemo skinuti *sample* sa svog omiljenog diska i opcije gdje možemo vidjeti koliko memorije koristimo ili izbrisati sve i napravit mjesta kojega nikad dosta. Odmah upadamo u 24-kanalski studio. Na raspolaganju nam je izrada vlastitih naslova s ponuđenim uzorcima svakog instrumenta posebno ili kombinacija s već gotovim *sampleovima*. *Sampleovi* obuhvaćaju sve novije glazbene pravce (ovo novije shvatite doslovno) pa tako imamo *beat, house, drum 'n' bass, trance, rock* i nezaobilazni *techno*. Za svaki od njih ponuđeno je nekoliko uzoraka ritma i melodijskih linija. Oduševljeno ih navodimo: bas linije, bubnjevi, melody, udaraljke, zvučni efekti i vokali. Ako želite napraviti skladbu od svojih instrumenata ili



vas gotovi *sampleovi* jednostavno ne zanimaju, na raspolaganju su vam mnoge vrsta basova (akustičnih, električnih, bas sinteva) i gitara (koje začuđujuće dobro zvuče), melodijske linije će izvlačiti sintevi, padovi i orgulje, a ritam nabijati pregršt bubnjeva i udaraljki. Za kompletan dojam pobrinuće se zvučni efekti, snimljeni glasovi i pjevanje, kao i pričanje (sve u ritmu), i posebno za DJ manijake- mnoštvo vinilnih zvukova za repanje. Oprostite mi, uistinu sam pokušao prebrojati koliko ima primjera barem jedan od navedenih instrumenata, ali mi to nije pošlo za rukom. Što zbog silne količine, što zbog toga što sam svaki pokušao i poslušati, a onda bih zaboravio na brojanje i počeo stvarati nešto novo. Zato sve ovo treba vidjeti i čuti i uvjeriti se u magiju stvaranja.

VIDEORASTURALJKA

Eh, ovo je, skrušeno priznajem, dio programa u koji sam najmanje ulazio. Glazba oduzme toliko vremena da se popratni videomaterijal jednostavno ne stigne napraviti. No ako ste videomanijak i bez pratećih materijala ne možete, ovo je mjesto za vas. Dok se u prvome Musicu primjećivala lagana siromašnost video *sampleovima* koji su se često ponavljali, u Music 2000 video je praznik za oči. Dovoljno je reći da se svakom uzorku, odnosno sličici može mijenjati vrsta kamere, *feedbacka*, oblika, pozadine, kaleidoskop efekta i teksture. Naravno, tu je još uvijek i tunel, čak više vrsta, i možete ga okretati na sve strane i činiti s njim što vas je volja. Ako vam je dosadno i prekomplicirano igrati se s videom, napravite pjesmu, snimite je i poslušajte je u opciji *load-save* preko *juke-boxa*, a računalo će je, posebno za vas, ukrasiti videoprojekcijom. Ako vam se ne sviđa, restartajte je, a kad nađete pravu, brže-bolje uključite video i sve to ovjekovječite.

TRČ' U DUĆAN!

Ako iz svega navedenog niste mogli shvatiti, Music 2000 je oružje za svaku domaćicu, svakog *penzića* i živčanog biznismena. Napravljen tako slatko da prste polizeš, dokazuje da je moguće napraviti program namijenjen amaterima i poluproficima koji će biti kralj kućne glazbe. Unatoč nekim sitnim *bugovima* kod snimanja i učitavanja *music jama*, oprostio bih mu i mnogo više. Napokon se našao netko tko je sve naše vapaje ozbiljno shvatio i dečkima iz Jester Interactiva, kao i izdavaču Codemastersu treba skinuti kapu. Pokazali su svima da se s mnogo truda i volje može napraviti program uz koji će stvaranje postati igrom. Malo duža, doduše, ali ipak igra. Posebno ga preporučujemo onima koji su mislili da nemaju ni trunke sluha. Shvatit će da su se gadno prevarili. Onima zainteresiranima za kreaciju nećemo ništa reći. Oni ga jednostavno moraju imati. Ako ste roditelj koji ne zna što bi kupio djetetu (pa i dvogodišnjem) kao dar, ozbiljno razmislite o Music 2000. Da smo ga mi imali kao klinci, svašta bi od nas bilo. Ali nikad nije kasno. Ja se bacam na nadoknađivanje!

Dokle sve ovo ide... osciloskopat ćemo svaki zvuk ako treba

Mučni posao slaganja notica bit će nagrađen i nakon 8-12 sati uživat ćete u svojoj pjesmici

DA NE BUDE DVOJBE

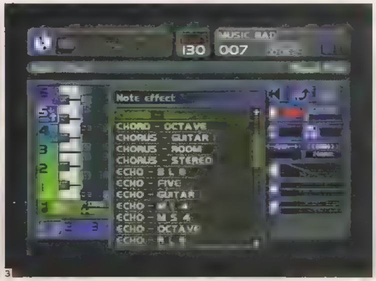
...zabavite.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	10
Najbolji program za izradu kućne glazbe ikada viđen. Neka se sve platforme ugrizu za...	10

1

2



3

[1] Kada napunite svih 24 kanala pokušajte sve to i snimiti **[2]** Evo, lijepo se vidi što je tko napravio i koliko je memorije iskoristio. Fascinantno! Tek sada vidim koliko malo memorije ima PlayStation. **[3]** Apsolviravši gotove sampleove, bacite se na izradu svojih notica. **[4]** Na kraju svega pođite u video track i napravite nešto lijepo i šareno. Barem šareno.

4

Ili: kako je stvaran svjetski hit u radionici popularnog hrvatskog *hit-makera* Zrinka Oliverovića- Truljića zvanog Đipajmebonni

Operacija

OPERACIJU OPISAO Danijel Reškovac
OPERACIJU TRPIO I USLIKAO Davor Puklavec

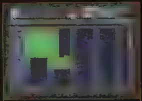
1 Sve je spremno za početak operacije. Kanta s ekranom i vjerni suri prijatelj trepere od uzbuđenja. Popularni hrvatski *hit-maker* umiruje ih miropolaganjem ruku masnih od ćevapa s mnogo luka. Aura nastala od mirisa navješćuje buduće hitove.

2 Problemi nastaju kad treba nešto pokazati. Paničnim potezima očajnika *hit-maker* se vadi na svoje nepoznavánje engleskog jezika jer da je on, *kakti*, dosad pisao samo na turskom. Ponosan, iz svoje audioteke vadi nekoliko primjera s općenarodnopoznatim grčko- turskim melosom hvaleći se prošlogodišnjim uratkom. Publikum je očaran i reže žile ostacima krhotina litre vode.

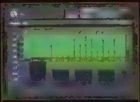
3 Naš estradni guru baca se u trans i započinje ispisivanje prvih nota. U ovakvim delikatnim trenucima svaka kriva vibracija sa strane uvjetovat će promjenu raspoloženja hirovitog umjetnika i povećati opravdane bojazni od opasnih trulo-amero-zapadnih utjecaja. Budući da ne želimo uništiti perjanicu naših glazbenih priredbi ovakvim nečistoćama, tišina je apsolutna, a misli pročišćene. Prostorijom vibrira aau-ueeiioooouuummmmm mani padme oooouuu-ummm protkan pozadinskim gangama.

4 Nakon mučnih stvaralačkih napora potrebito je nanovo spojiti sve ono što su ukućani svojim spoticanjem strgali i izvukli. Pogađate, riječ je o kablovinju, ukrasu svakog modernog doma. Hm, da vidimo... Ako je crveno desno, onda je crno... Ne znam zašto mi se čini da se svijet nakon izbora drastično promijenio

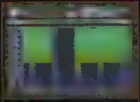
1 Najteže je na početku. Ne dajte se da vas obeshrabri bijela boja notnog papira.



2 Naš umjetnik se odlučio na kombinaciju rock-bubnja s omiljenim zvukom wah-wah gitare



3 Onda je počeo stiskati križeve na joypadu i sve maštovito napunio istim *sampleovima*. Neka se Roland, Korg i Yamaha sa svojim skupim ritam-strojevima ugrizu za...



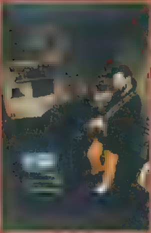
4 Tek ponekad u usam odluči se na malo breika i u rupu ukomponira udaraljke pojačane hi-hat činelama.

5 Naravno da je punoća svake note bila maksimalna. Pričamo o vokhanju, zar ne?

Dora u 11 slika

5 Procijenivši jednim brzim pogledom situaciju i vremenske uvjete (23:46), umjetnik otvara sve izlaze u pojačalnim sklopovima jer - vrijeme je da se ovaj grad napokon probudi. Uskoro će prolomi emocija grunuti sa svih strana, a blindirana vrata će, nadamo se, i ovaj put obraniti estradnu zvijezdu od egzaltiranih susjeda-obožavatelja s čudnim rekvizitima u rukama.

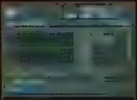
6 Napokon, vrijeme je za *fajt*. Imitacija ritam-stroja Zelenog Zuba protiv imitacije Stratocastera u bjesomučnoj borbi za prevlast u tempu i glasnoći. U trenutku nastajanja sve jačih i jačih decibela budućem se Dorinom laureatu priči nja kako se zbor oduševljenih susjeda ujedinjuje u poviku "budi se Istok i Zapad". "Naravno" smješka se on svojim namještenim televizijskim krivljenjem usana, "Istočni epicentar će nestati tek negdje oko Tokija, a zapadni u L.A. Tako mi iz pupka svijeta stvaramo ravnotežu svjetskih sila."



7 Čak ni poslije četverosatnih napora da na svojem PlayStationu napravi tri minute suvislog materijala, našem zabavnjačkom čedu nije ponestalo svježih ideja. Odlučio je kompresirati vrijeme 1:1, odbaciti prekomplicirani Music 2000 i odsvirati napokon nešto uživo. Kao pristojna publika na ovaj sramotni dio karijere nećemo trošiti riječi ni komentara.

8 I završni korak u operaciji Osvajanje Dore. Sve ove dobre vibracije koje su debelo otišle u crvene vu-metarske parametre, vjerno je zabilježio minidisk. Uvjereni u sigurno rastuće ranje najvećeg od najvećih hrvatskih glazbenih događaja, prepustit ćemo umjetnika postprodukcijskim poslovima i potplaćivanju žirija lovom zarađenom trganjem izbornih plakata.

6 U peglanju nota pokazao je zadivljujuće mogućnosti i ujedno se kvalificirao za idealnog ženika.



7 Kakav stereo, kakvo trčanje po kanalima. Oni na Dori to ionako ne bi ni čuli.

8 Ako se pomno zadubimo, zaključit ćemo da ovo nije glazbenikov bioritam u padu. Ova je nota jednostavno trebala strmoglavo svršavanje.

9 Cjelokupni dojam popravit ćemo dodavanjem jeke. Pa neka misle da svira gomila bradonja!

10 Sada ćemo dodati šlag na tortu. Vizualnim efektima privući ćemo sve nezainteresirane u žiriju. Kad se samo sjetim da mi je onaj glavonja za spot tražio deset somova maraka!

1

2

3

4

[1] Hawk pištolj drži vodoravno, kao gangsteri u filmovima **[2]** Kroz cijelu igru povlačit ćete se po kompleksu laboratorija, ureda i proizvodnih pogona **[3]** Ured, s hrpom ekrana, stolova i stolica za porazbijati. **[4]** Još jedan novitet u odnosu na prvi dio je penjanje po ljestvama i korištenje vodoravno postavljenih ljestava za premošćivanje rupa

Fighting Force 2

FIGHTING FORCE 2

[illegible] EIDOS
[illegible] U PRODAJI
[illegible] ARKADNA AVANTURA
[illegible] 1
[illegible] PLAYSTATION, DREAMCAST

Memory Card | Dual Shock

Nastavak ove stare 3D tučnjave pokazuje nam zašto je bolje kroz opasne kvartove šetati udvoje - tako ćete lakše srediti protivnika

PIŠE Berislav Jozić

A to je baš ono što ovdje ne možete. Prvi Fighting Force nije se mogao pohvaliti dobrom grafikom ni zanimljivom pričom, ali je barem dopuštao da se protiv bezbrojnih protivnika borite udvoje.

Kad kažem borite, zapravo mislim na jednolično stiskanje dvaju gumba - udarac nogom i rukom, no kada to radi i vaš prijatelj pokraj vas te povremeno poviče: "Pomozi mi, trojica su na meni! Pomozi mi nabit će me! Pomozi mi.... K vragu, neću ni ja tebi pomoći sljedeći put", sve je malo podnošljivije i zabavnije. Drugi nastavak se, istina, može pohvaliti popravljenom grafikom i drugim tehničkim dostignućima, ali ne i mogućnošću grupne igre te je za razliku od svojeg starijeg brata užasno dosadan

IZGLED NE ČINI IGRU

Dakle, momci su se hvalili da će nastavak izgledati mnogo bolje od originala. Nisu lagali. Efekti eksplozija su lijepi, neprijatelji su fino zaobljeni i ne kreću se kao roboti (osim kada jesu roboti) a lik kojim upravljate (spoj agenta i komandosa pod imenom Hawk Manson jedini lik iz prve igre koji je preživio razmak između nastavaka) nacrtan je detaljnije nego gotovo ijedan lik u bilo kojoj igri na PlayStationu. Tako, primjerice, možete točno vidjeti gdje nosi koje oružje (nož za pojasom, različite vrste lakšeg oružja u futroli, a teža oružja, palice, sjekire i slično na leđima), te koliko mu je tijelo pokriveno različitim oklopima koje putom pronalazite. Naravno, problemi s kamerom koja se jako trudi biti vama za leđima su još uvijek prisutni, kao i rijetko, ali pak primjetno "pucanje" objekata po šavovima, no čak se ni Tomb Raider ili Soul Reaver ne mogu pohvaliti da su se tih boljki potpuno riješili. Uglavnom Fighting Force 2 ima problema, no definitivno ne s grafikom.

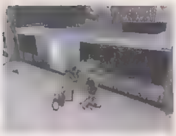
Dok smo još kod tehničkih detalja reći ću da su zvučni efekti prilično dobri, a melodije ugodno nenametljive. Da baš sve ne bi bilo tehnički savršeno, mora se istaknuti da je snimanje pozicije moguće samo na krajevima nivoa koji su vrlo dugi.

> **Mogućnost igranja udvoje sasvim bi sigurno podigla igrivost i zanimljivost te bi FF2 doživjela barem popularnost prvog nastavka**

A ONO ŠTO JE ČINI...

E, sad polako ulazimo u [illegible] nedostatke ove igre. Nivoi su, kao što sam spomenuo, vrlo dugački tako da je potrebno poprilično vremena da ih pređete, čak i kad se uvježbate u ritmičnom pritiskanju gumba za pucanje što je jedina vještina koja vam je potrebna da biste u ovoj igri bili dobri. Programeri su već nekoliko mjeseci prije izlaska igre najavljivali da će nivoi biti duži nego u prvom nastavku, da igra ne bi prebrzo završila, no ovo je odlazak u drugu krajnost.

Nemogućnost snimanja tijekom nivoa tjera vas da ga završite, a njegovo trajanje primorava vas da dobro odmjerite vrijeme koje vam je na raspolaganju [illegible] hoćete li stići



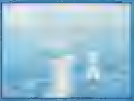
Evo našeg hrabrog Hawka, lijepo detaljno nacrtanog i opremljenog, kako se sprema za borbu

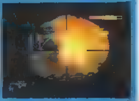
Na leđima, za pojasom i u futroli možete nositi samo po jedno oružje, tako da četvrto oružje možete nositi samo u ruci

STRAH OD KLONIRANJA

[illegible]

"SNAJPNI" ME





do kraja prije nego krenete u školu ili na posao, uobičajeno je pitanje, no ne kada do spomenute obveze imate još sat i pol.

Ta bi dužina nivoa možda i bila podnošljiva da je igranje malo zanimljivije i uzbudljivije. Ovako, kada se sve svodi na pro azak kroz sve sobe i uništavanja svega što se miče i ne miče, igra je zanimljiva koliko beskonačno miješanje jaja za kolače (prava praznička metafora - što kažete?). A što se tiče uništavanja svega u vašoj okolini, nimalo ne pretjerujem. Čini se da je razbijanje automobila i kanti za smeće u prvom dijelu bilo vrlo dobro prihvaćeno od publike pa se u ovom nastavku gotovo svaka stvar koju vidite može razbiti. Čak stvari za koje nikada ne biste rekli da će se tako ponašati (primjerice, stolci i ormari s papirima) eksplodiraju nakon nekoliko udaraca šipkom ili uboda nožem (!), te povremeno izbace novo oružje ili dodatnu energiju koju možete pokupiti - eto dokaza da današnje igre nisu nimalo realne i ne izazivaju djecu da se ponašaju agresivno. Fighting Force 2 zorno prikazuje: "Šutni ormar i on će eksplodirati!", što vjerojatno i najmlađem klincu izbija iz glave želju za razmahivanjem po kući.

Neprijatelji pak, za koje se u najavi igre tvrdilo da će biti opremljeni umjetnom inteligencijom najvišeg nivoa potpuno su podbacili. "Umjetna inteligencija" protivnika u ovom slučaju znači da se ponašaju kao gluplja vrsta primitivnih divljaka - ili jurišaju na vas (ponekada čak naoružani kopljima što je vrlo čudno kad znate da je riječ o čuvarima u laboratoriju za genetska istraživanja i sličnim tehnički naprednim postrojenjima), ili vam okreću leđa očekujući da ćete nestati u oblaku dima.

> **Vizualna kvaliteta Fighting Forcea 2 još jednom dokazuje da za dobru igru nije dovoljan samo dobar crtač**

...OVOJE NIJE PRISUTNO

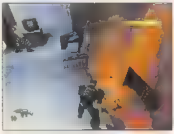
Uglavnom igri manjka ideja. Obećana interakcija s okolišem svodi se na povremeno pregledavanje okolnih monitora i pritiskanje X-a da vam se otvore vrata. Uputе koje dobivate između i tijekom misija gotovo su potpuno nepotrebne jer tako i tako morate potući sve protivnike i porazbijati sve stvari na koje naiđete u nivou - samo tako ćete doći do ključeva koji otvaraju različita vrata kojih je igra prepuna (kad smo već kod toga - momci su našli zgodan način za rješavanje problema pop-upa - podijelit goleme nivoe u hrpu malih sobica sa zatvorenim vratima). Prvi nastavak također je patio od jednoličnosti, no barem ste mogli igrati udvoje i, po mom mišljenju, bio je malo teži. U ovom slučaju, gdje su spojeni dugi jednolični nivoi, nedostatak prijatelja da s vama podijeli muku i nepodnošljiva lakoća uništavanja, čak i tragovi igrivosti koji su prije postojali, netragom su nestali.

NAŽALOST.

Da, nažalost, jer sve je moglo mnogo bolje završiti. Da su programeri barem preuzeli malo više iz Tomb Raidera i MGS-a koji su im očito bili uzori, ili zadržali veselu "idemo-i-mlatimo-se-yohoho" atmosferu prošlog nastavka, uz trud koji je očigledno uložen u tehničku doradu, ovo je mogla biti vrlo dobra igra. Ovako, Fighting Force 2 je 3D lutajuća tučnjava koja se pokušava praviti pametna nepotrebnim uputama, predugim nivoima i gomilom oružja i završava na polovici između arkadne avanture i avanturističke arkade - a između pakla i raja samo je - čistilište. Zato - u smeće s ovom igrom.

Sliči li vam ovaj način izbora predmeta na Metal Gear Solid? Naravno da sliči

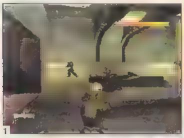
Kao što sam rekao, eksplozije su na svakom koraku i prilično su dobro nacrtane



Postojanje različitih visinskih nivoa može se iskoristiti za bezbrižno streljanje neprijatelja ispod vas

MIŠLJENJE

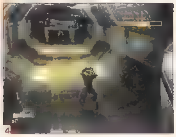
IGRIVOST	2
ORIGINALNOST	6
Jednolična igra koja vapi za još jednim igračem koji bi vam beskonačne nivoe svojim društvom učinio podnošljivijima.	5


1

2

3

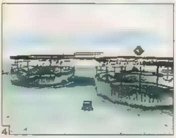
[1,2] Pogodak bazukom u kompjuterski terminal - i momak koji je radio na njemu je tostiran [3] Vruća lava. Ne, ne - to je pec - pec [4] Ako pucate bez nišanjenja, na daljinu je bolje pucati eksplozivnim oružjem kao što je ova bazuka - sigurno će ga zahvatiti


4

1

2

3


4

[1] Igranje udvoje donosi nove mogućnost, a osim lakšeg obavljanja posla, uz vas je uvijek netko tko vam čuva leđa **[2]** Ukazanje rakete na pristojnoj udaljenosti **[3]** Jedan vrlo ekološki naftovod-zovite Greenpeace **[4]** Destrukcija objekata je grafički lijepo napravljena

Vigilante 8 2nd Offense

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

proizvođač LUXOFLUX CORP.
izdavač ACTIVISION INC
datum izlaska U PRODAJI
žanr PUCAČINA NA KOTAČIMA
broj igrača 1-2
platforma PSX, N64

Memory Card
Dual Shock Analog

Tko čeka, taj se i načeka. I usput umre od dosade ili šoka kad se dotična stvar konačno pojavi. E da ne bi, ovaj se put čekanje dvostruko isplatilo... ipak je riječ o Vigilante 8 2nd Offense, novom nastavku obožavane nam igre... PIŠE Tanja Vitas

Smjestite se u neko čudno, sasvim nepoznato vrijeme, na još čudnija mjesta prepuna *frikova* željnih krvi i razbijanja... Znam, slike pomalo grizu oči tjerajući vas da ih čvrsto stisnete. No, budimo realni, ovo je jedna od igara od koje krv brže kola, a znojenje dlanova ne prestaje ni kad spavamo..

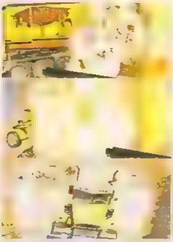
Znam, nekima sve ovo čudno zvuči, no ljubitelji Vigilantea 8 ili Twisted Metala shvatit će o čemu govorim i složno kimati glavama. Oni drugi neka barem pokušaju pročitati tekst ili nastave živjeti u neznanju .

Čiča Mitar u razgledavanju okoliša (lakat je lagano naslonjen...)

ŠTO MI JE ČINIT...

Vaša je uloga u cijeloj ovoj strci izabrati jednog "dobrovoljca" i njegovo vozilo, te ga uz vašu "stručnu" pomoć dovesti do pobjede (pih, ništa lakše).

Glavni cilj, ako ne i jedini, predstavlja uništenje svih mogućih neprijatelja i izlazak iz bitke u jednom komadu, kao pobjednik. Ova je utrka i borba za život u kojoj preživljavaju samo najluđi, najnemilosrdniji debelokošci. Naravno da ste upravo vi jedan od izabranih i da se navedene osobine savršeno poklapaju s vašima (mama mi je uvijek govorila da nisam ja tko god). Stoga, zasučite rukave i pokažite se u pravom svjetlu...



Pogled na veličanstvene eksplozije s kojima ćete se u tijeku raspucavanja neprijatelja često susretati

NEŠTO STARO, NEŠTO NOVO

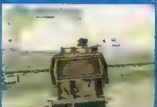
Izbor likova sličan je onom starom (što će reći da su face iz 70-ih), no s novim nastavkom dobivamo i pregršt novih. Uz stare poznate "bande" (Vigilantes, Coyotes) dobivamo i jednu novu družinu pod imenom Drifters. U prvom smo dijelu Vigilantese upoznali kao dobre dečke, dok su Coyotei glumili one zločeste. E sad, ovi Driftersi se izgledom malo izdvajaju od prije navedenih skupina i, sve u svemu, predstavljaju nešto sasvim novo, ali nimalo loše. Što se tiče likova, i tu je sve po starom. Uz izabrani lik dolazi i auto, pa ne bi bilo loše prije konačne odluke proučiti dolje navedene osobine (nisu ondje bez razloga) iz kojih vrlo dobro možete zaključiti je li vam autić zreo za otpad ili je spreman za vatrene okršaje koji su pred vama. Nakon donešene (pametne?) odluke birajte Survival, Quest ili Arcade mod, a da se ne izgubite na samom početku, evo vam

> **Izbulji oči, napregni ušesa i ne daj nikom da te skreše tamo gdje si najtanji...**

...OD SVEGA POMALO...

Što god izabrali, igrali sami ili udvoje, uvijek ćete prije svakog zadatka dobiti kratke upute - korisno je pročitati ih i obaviti zadano. Izaberete li Survival mode, bitku vodite sami, a uz odabir svog heroja imate mogućnost izabrati svog protivnika (samo jednog) te se odlučiti za jednu od osam ponuđenih staza (Arizona, Utah, Lousiana, Alaska, Florida...). U Quest modu možete pozvati prijatelja u pomoć i zajedničkim snagama istrijebiti zlotvore. Izbor staza ostaje isti, no morate ih rješavati jednu po jednu i na svakoj izvršiti tri zadatka (sakupiti torbe, zaštititi promatračnicu potamaniti gamad). Sve ovo možete obaviti i sami, no bit će vam potrebno "malo" više vremena i znoja. Misije u Arcade modu također izvršavate sami, staze birate po želji, a količina neprijateljski raspoloženih faca malo je veća nego u Survival modu.

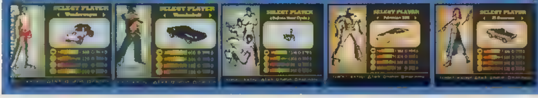
GDJE SAM JA, A GDJE SI TI



dogodila iznenađenja).

Pogled izbliza (uf, uf, što mi se sve sprema...)

CRTICE OD ŽIVOTNOG ZNAČAJA



(hife...). Nakon ovog zasigurno ćete biti malo lošije raspoloženi, stoga izaberite Versus mode raspucajte frenda na sve strane - borba se vodi prsa o prsa, tj. u igri ste samo vas dvoje (možete mu se "odužiti" za sve što ste oduvijek željeli; nikoga ništa neće boljet , a vi ćete zadovoljno trljati ruke). Da bi se sve vratilo u normalu postoji Cooperativ mode u kojem opet zajedničkim snagama taman te gamad - birate bilo koju stazu, a jedini vam je zadatak uništenje protivnika. Ako vam to nije dovoljno, nakon istrebljenja svih neprijatelja možete se slobodno iživljavati na fasadama hangara, cijevima ili kabini žičare.

Izbor oružja sličan je onom starom. Mine, top, plavi iksići, navođene rakete, mehaničarski ključevi za popravljanje štete i slične stvarčice za svakidašnju uporabu. Nova pomagala - "skije" znatno pridonose brzini kretanja i spretnosti po snježnim i pjeskovitim terenima (prijeđite preko njih i vaše su, barem na neko vrijeme). Još jedan novitet odnosi se na vožnjicu po vodi - i ovdje vam je potrebno pomagalo, kao i kod snijega, a trajanje dotičnog također je ograničeno (da ne bi bilo nismo znali, blob, blob.). Sve se stvarčice koje služe kao pomagala obnavljaju (na istom mjestu, kao i prije) pa nema potrebe za prevelikom štednjom. Raznolikost i težinu svake staze uočit ćete sami, no ni jedna nije preteška i prezahtjevna, pa će tako i oni najnesposobniji nakon pedesetak pokušaja uspješno okončati zadatak.

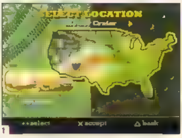
Streljiva k'o u bajci, no isplati se štedjeti za teške dane...

Zvučni efekti i glazba u ovoj igri imaju veliku ulogu, daju vam dodatnu snagu i tjeraju na akciju, vraćajući vas u kaos koji vas okružuje. Grafika je u odnosu na prvi dio znatno bolja, što ćete ponajprije uočiti u stvarima oko vas - automobili, žičare i zgrade, sve je prepuno sitnih, no vrlo zanimljivih detalja. Vigilante 8 2nd Offense mlađi je, no mnogo zreliji brat Vigilantea 8 kladim se da ćete (ako već niste) totalno *fiknuti* za njim, dajući mu barem neko vrijeme prednost pred ostalim igrama...

Svjetlosni efekti sada već klasika u PlayStation igrama...

MIŠLJENJE

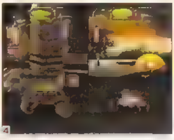
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	6
E, ako ova igra ne zadovoljava svačiji ukus i potrebe, više nikad neću igrati kečere...	7



1

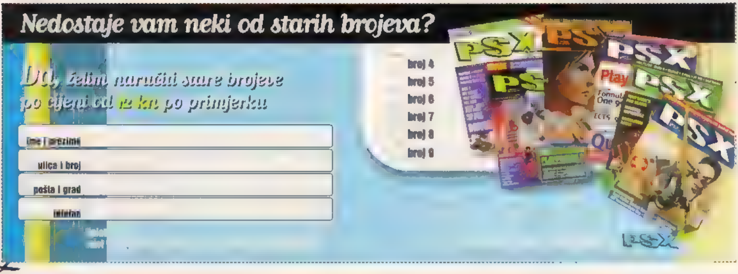
2

3



4

[1] Izaberite stazu (polje smrti) i iskušajte sposobnosti svojeg superautomobila **[2]** Pomoć stiže prije početka svake misije - poželjno ju je pročitati **[3]** Kaboom, ovakvih će trenutaka biti prilično, a s obzirom da su posljedice kobne, pazite na stražnji dio **[4]** Vidi, vidi ti taj blob



[1] Multiplayer je i ovdje prisutan, pa iako ne pruža zabavu kao npr. Wipeout 3, mi vam ga preporučamo [2] Opuštena vožnja po pijesku. Spora i polagana. Da ne pričamo o lošem smjeru vožnje... [3] Klasičan sudar na startnoj ravnini. Izbjegavati! [4] Ovaj prototip je u vrhu ponude. I prvi na polu. Razumljivo

Le Mans 24 Hours

LE MANES 24 HOURS

proizvođač EUTECHNYX
izdavač INFOGRAMES
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA VOŽNJE
broj igrača 1-2
platforma PSX, PC

Memory Card
Dual Shock, Analog

Koliko traje utrka Formule? Sat i pol? A Hakinen i ekipa su, kao, velike face? E pa, dobro došli u Le Mans! PIŠE Amar Rešić

Zamisli ovo. Navučeš trkaći kombinezon, staviš kacigu, uđeš u auto, vežeš se - pametan si pa znaš čemu služi pojas, motor već radi, stisneš gas. Prva brzina 100 km/h, druga 190, treća 230, i sve to u petnaest sekunda. Gume jedu cestu, mjenjač puca, sunce prži u lice, a ti se po Mulsanne ravnini voziš kojih 300 km/h. Super. Auto pije 35 litara benzina, troši set guma svakih 20 krugova, ali koga briga. Sponzori plaćaju, a tvoje je da voziš. To što utrka traje 24 sata nije problem. Ili ipak možda je...

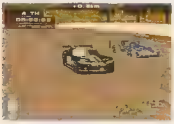
Odgledavši izvrsni (pozdrav nasmiješenim djevojčicama u kupaćim kostimima) uvodni film, samo naivnima nije jasno što se u ovoj igri od njih traži. A traži se prilično toga. Prvo arkada, pa championship, a onda puna 24 sata utrke za kraj. Čini se mnogo? A sve to treba završiti i po nekoliko puta vozeći u različitim stupnjevima težine ("amateur" vozite bez popularnog "damagea", ali s pazi sad - potrošnjom goriva, dok "professional" uključuje uništavanje auta, guma, protivnika, sebe samoga i živaca, naravno), pa još i u suprotnom smjeru - ma ima toga. Za zagrijavanje služi "arcade" mode s opcijama "time trial", "challenge" i "quick race". Za prvu se zna što je, u "challengeu" trebate bez kvalifikacija s posljednjeg mjesta izbiti na prvo, dok "quick race" daje dobar uvod u staze i ponašanje samog automobila. Naravno, postoji i opcija za dva igrača, gdje s prijateljem ili nekim drugim možete odmjerit poznavanje staza i izmjeniti pokoju ružnu riječ. Kad ste se malo "uštelali", vrijeme je za "championship". Tu prava igra i počinje

MALO STAZA, MNOGO AUTA

Staza je pet (bez Le Mansa), a vode kroz Francusku (Mulsanne Tertre Rouge i Bugatti circuit), uz granicu Francuske i Španjolske (Arnage) te Francuske i Nizozemske (Maison Blanche). Unutar championshipa staze treba voziti i natrag, tako da na kraju ima deset utrka po sezoni. Iako na prvi pogled nisu zahtjevne, ta zabluda pada u vodu čim se sretnete s protivnicima. No, o tome malo poslije. Budući da igra ima ACO licencu, i timovi su pravi. Ima ih 24, s pripadajućim automobilima podijeljenima u tri klase - GT2 prototype i GT1 (GT2, tj. klasa iz koje počinjete je najslabija). Na početku možete birati između dva tima (opet, naravno, najslabija) i njihovih automobila, nadajući se da će vam biti dovoljni za napredovanje u karijeri. "Catch" koji "Le Mans" izdvaja od ostalih igara slične tematike je baš taj "career" sustav. Što bolje vozite, dobivate bolje ponude. Kad nakon dvije-tri sezone u jednoj klasi i nekoliko promijenjenih timova napokon dobijete ponudu iz više klase, opet počinjete od samog početka. Od slabijih ka jačima, od poraza do pobjeda, od Trnja do Pantovčaka ili tako nekako. Svi proizvođači su zastupljeni sa stvarnim modelima Porsche 911 GT2, Porsche GT1, Dodge Viper GTSR, Nissan R390, Toyota GT1, McLaren F1 (pogledaj okvir), BMW-ov LMR prototip

> **Vožnja po bilo čemu osim po stazi mogla bi vas stajati pobjede**

Noćna vožnja u Toyoti GT1



Brzi automobili su u svakoj igri brzi automobili. Živio Viper

RAPSODIJA IZ STRAŽNJE KOMORE

Popularno "gruvanje" iz ispušnog sustava popraćeno vatrom jedna je od dosad gotovo neviđenih osobina u autosimulacijama. Primjetno je prilikom naglog dodavanja gasa ili promjene brzina, a nastaje zbog pretkompresije zraka koji tako stiješnjen ulazi u motor, zbog čega se mora mijenjati vrijeme otvaranja i zatvaranja usisnica na cilindrima. Do pucanja dolazi zbog zapaljene smjese koja onda mora naći svoj izlaz iz glave motora.

KILLING FEELING

[illegible] serijskim automobilom na svijetu. Cijena mu je točno milijun USD.

(pobjednik prošle sezone, živ mrak), legendarni Panoz GT-R još nekoliko manje poznatih konstruktora. U (najatraktivnijoj) GT1 klasi je i Lister (obratite pozornost na nj u Gran Turismu 2), a izostanak (ipak) najveće zvijezde, Mercedesa CLK GTR, iz prve postavke igre valja tražiti u tome da "Infogrames" nije imao lovu koju su Bavarci tražili za licencu i da je "Mercedes" ekskluzivnu najbolje napravljenog (i najskupljeg - 2,5 milijuna DEM+PDV) automobila sačuvao za nastavak najbolje igre svih vremena, zna se koje, dosta mi je više, u tri, zna se čije, i Gran Turismo i sve (ali, tko zna za dobru vožnju, svašta se i dobije...)

DOBRO JE VOZITI DOBRO

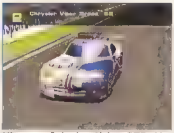
Auto ste testirali, pregledali telemetriju (obratite posebnu pozornost na torzije koje stvara centripetalno kretanje srednje osovine u razmjeru na put kočenja) i na kraju "poštelali". Sa samim pripremanjem za utrku niste imali previše posla (možete odabrati vrstu podvozja, okretni kut upravljača i vrstu guma - postaje važno poslije, ali dotad shvatite što i kada), pa "championship" napokon može započeti. Staze su atraktivne, brze lijepo nacrtane mada su, s obzirom koliko se igra odgađala, mogle biti barem malo bolje (kao nema veze, ali utjecat će na konačnu ocjenu, ha, ha!). Brzina igre je konstantna, negdje oko 25 fpsa u hi-resu, s dobrim okolišem i pop-upovima primjet

> **Realnost vremenskih uvjeta učinit će svaku utrku neizvjesnom**

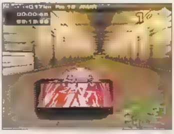
nim jedino u retrovizoru, što ne smeta. Novost su potpuno realni meteorološki uvjeti, tako da vam zalazak sunca blješti u oči, jaka kiša smanjuje vidljivost, a mrak je mrak i gotovo. Ili znaš stazu ili ne znaš. Tu je još i petnaest protivnika u pravom smislu te riječi koji vas nikako ne vole i koji će vas gurati sa staze, blokirati prolaz ili jednostavno voziti bolje. Što se ponašanja na stazi tiče, zaboravite sve naučeno u drugim igrama i sjetite se kako se vozila TOCA. Dakle, mnogo gasa, još više kočenja i bez zaletavanja u stražnji kraj ili izguravanja auta ispred vas kroz unutrašnju stranu. Treba napomenuti kako će vam se u prvi mah učiniti da vam je automobil malo trom, no daljnjim napredovanjem shvaćate kako je to zbog loših voznih osobina. Bolji automobili će, logično, bolje i voziti. Strpljenje unutar utrke i dobro proračunato vrijeme ulaska u boks majka su mudrosti. Sve to treba učiti primjenjivati odmah jer "professional" mod ne dopušta pogreške. Nema vožnje po travi, prelazak preko šikane uništit će podvozje, a pijesak znači smrt. No, kada završite champ onship, steknete sve trofeje i po ne znam koji put pogledate nagradni film (djevojke u crvenim kupaćim kostimima volim), možete prijeći na pravu stvar - 24 sata (puna ako hoćete, s izmjenama noći i dana i svih mogućih vremenskih uvjeta, a ako nećete, možete i manje) Le Mansa. Užitak koji pruža vožnja po Mulsanne ravnini pri 300 km/h dok gume jedu cestu, sunce prži u lice, a mjenjač puca neopisiv je, ali mislim da sam o tome već nešto pisao na početku. A kako se ne volim ponavljati (a ni urednik ne voli preduge tekstove), završit ću priču jednom opaskom: tko voli utrke, voljet će i Le Mans. Tko ih ne voli, ne voli ih. Ne zna što propušta

UVJERLJIVOST SE BROJI

Kiša pada. Auto proklizava. Izleće sa staze. Vrti se. I love this game



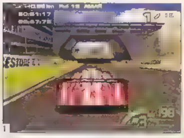
Njega možete igrati i u GT2. Veoma pohvalno



Ovaj tunel je navodno otvorio Jure Radić. Navodno

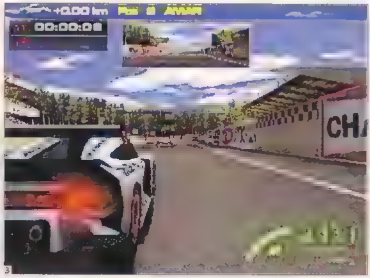
MIŠLJENJE

[illegible]	7
ORIGINALNOST	8
Ovo je igra samo za najzagriženije. Ostali neka se i ne trude	7



1

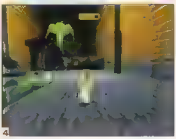
2



3

[1] Ovaj vijadukt će netko drugi otvarati [2] Vaš laptop preko kojeg se "razvija" igra. Na njemu ćete pročitati jeste li zadovoljili svog poslodavca ili ste završili "na cesti" zbog slabih rezultata. [3] Na repu mrskog protivnika [4] Uguravanje po unutrašnjoj strani. Poželjno.

4

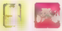


[1] Buzz i pig - prasence je jedno od unutrašnjih bossova [2] Buzz Lightyear u elementu, tj. izvođenju piruete koja je ubojita poput Buzzovog lasera [3] Kao što je već spomenuto u tekstu, igra je prepuna živih boja [4] Kakvih li spodoba i aveti, pa ovog nema ni na filmu

TOY STORY 2

TOY STORY 2

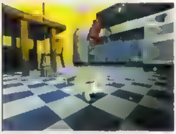
[illegible] D SNEY INTERACTIVE/ PIXAR
[illegible] ACTIVISION
[illegible] U PRODAJI
[illegible] 3D ARKADNA AVANTURA
[illegible] I
[illegible] PSX, N64

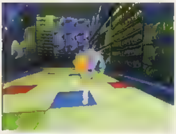

Memory Card
Dual Shock Analog

Nastavak možda i donese pokoju novinu, ali to nije pravilo. Ova igra potvrđuje da njeni proizvođači (Pixari) ne vole pravila jer - novina nema

PIŠE Šalat Nevenka

Opet dobivam nastavke, dječje igre ili, pak, oboje u jednom. Ne, ne bunim se - jer što zapravo jednu igru označava kao dječju? Pojavljivanje krvi u njoj, neka teška brutalnost ili nešto treće? Pa, najvjerojatnije i nešto od toga, ali jamčim vam (sviđalo se to vama ili ne) da u ovoj igri toga nema (roditelji, opustite se). Iako film Toy Story 2 još nije došao u naša kina, a i neće tako skoro, činjenica je (prepisana) da istoimena igra za Playstation prati radnju filma gotovo u svim svojim segmentima još od samog početka u kući (Andy's house), kad su još na okupu svi likovi iz Toy Story 1 (igre i filma). Pa ipak, gledati film i igrati igru (općenito) nešto je sasvim različito, stoga se nemojte opterećivati ako film stigne u kina prije negoli uspijete zaigrati igru na svojoj konzolici.


Uništavanje neprijateljevih igračaka također zna donijeti novčić više


Ponekad je najpametnije bježati glavom bez obzira, hvatati maglu, nestati...

SHEMA IGRE SLIČNA PRETHODNIKU (AKO NE I ISTA)

Sve se temelji na lutanju šarenim, uglavnom zatvorenim prostorima (kuće, barake itd.) kroz 15 nivoa, a osnovni je zadatak (također već viđeno) skupljanje različitih dobara - od novčića koje je lako pronaći i koji su vrlo korisni jer vas navode na put (gdje možete skočiti i sl.) do ovčica za koje ćete zauzvrat dobiti kakav predmet (primjer ce, pizza planet novčić) koji vam uvjetuje napredak u igri.
Isto tako, uvjet za prisvajanje novčića su i utrke unutar igre protiv baterijskih autića (pobijedite li - dobivate ih, izgubite li - ne dobivate ih) te borba protiv lokalnih bossova koja uvijek zahtijeva primjenu određene taktike za pobjedu, a ne puko napucavanje. Nakon osvojenog prvog pizza novčića možete na drugi nivo, no kad - tad ćete se morati vratiti i pokupiti sva zaostala dobra. Zaključujete, igra vam nudi mogućnost od uživanja o redoslijedu igre - ako vas izmori koja aneks igra unutar same igre prijeđite na drugu mini igru te se poslije, kad se smirite, ponovno vratite. I ne dajte se zavarati, ne možete do finala ako niste ispunili cijeli zadatak.

Nešto poput Gexa, Spyre, Croca ili 40 Winksa, a opet sasvim drugačije

BUZZ LIGHTYEAR

Vi ste Buzz Lightyear (bez uvrede), filmski maher, neustrašivi ste i nemate vremena na bacanje (izraz "no time to lose" čut ćete, u prosjeku, svaku minutu). On može skakati, visoko skakati, visjeti na različitim prečkama, klizati niz njih, penjat se po stabljikama biljaka kao što se mi na tjelesnom penjemo po užetu. Ne može letjeti, a i može letuckati (postoji li uopće ova riječ?), zna izvesti udarac "teški pad" (kao u 40 Winks), vrtjeti se u mjestu i napadati te precizno ciljati, odnosno nišaniti, i automatski navoditi ciljnik na objekt gađanja (glava neprijatelja). Ima nešto u igri što me baš nasmijalo, a to je mogućnost da vidite izraz Buzzovog lica u krupnom planu za vrijeme navedenog

GLASODAVCI

EVO KAKO SE ZARAĐUJU PARE

Ov[illegible]
ra[illegible]
nekih petnaestak dana) zarada premašuje 140 milijuna američkih dolara! Ma što li toliko vuče te Amerikance u kina?

ciljanja ili kad stoj pred nekom preprekom poput zida. Vidjet ćete da riječ "maher" iz prve rečenice ima svoje osnove (zašto sam se sad sjetila Duke Nukema?)

ZAČUĐUJUĆA PREDNOST NAD N64

U inačici za našu konzolicu (u usporedbi s N64) uloženo je više truda u grafiku pa je ona ovdje uistinu bolja (potrudila sam se pročitano na Internetu i provjeriti). Nije uobičajeno da igra koja postoji u obje inačice na PSX-u izgleda bolje, što bi se moglo objasniti time da igara za N64 ima manje negoli onih za PSX pa im se zato i posvećuje više pozornosti (nešto kao usporedba obiteljskog tradicionalnog obrta i tvorničke proizvodnje na veliko, tj. "kao na traci" - bakin kolač često je bolji od štancanog) Dijelovi filma su do detalja preneseni u igru, a pojavljuju se na početku i na kraju igre te između nivoa. Boje su polurazlivene, meke za oko, a i ima ih mnogo (ipak su tema igračke, a igračke su uglavnom šarene). Inače, u prostoru se lako snaći (zahvaljujući jednim dijelom i bojama), ali se na početku mogu pojaviti sitni problemi pri upravljanju Buzzom, no kad se priviknete, oni nestaju pa i sama igra postaje snošljivijom - dakako, prije će nas zadržati uz ekran nešto što nam ide

KAMERA ILI LUDA GLJIVA?

Možete birati između aktivne i pasivne kamere. Ne mogu vam reći

Nastavak uvijek za sobom povlači rizik uspjeha pa bio to film, igra ili nešto treće

koja je bolja jer to ovisi o vama i vašoj brzini prilagodbe. Naime, aktivna se kamera okreće po načelu "gdje vi tu i ona", što naravno ima svojih prednosti - ne morate nakon okreta Buzzom dodatno okrenuti još i kameru, ali bit će trenutaka kad nećete ni njega moći okrenuti kako ste zamislili pa ćete se iznervirati što se sve oko vas neplanirano okreće, rotira... Kad dođe do toga, posegnut ćete za pasivnom kamerom (a možda stavite i neki drugi CD) koja je pak priča za sebe te ćete vjerojatno poželjeti neku sredinu tj. aktivnu kameru kod obilaska i istraživanja prostorija, ali bez skakanja i penjanja, gdje ćete plakati za pasivnom... Čini se da u ovoj igri čovjek ne može nikako na zelenu granu, ali ću vas ipak savjetovati (a na savjet se možete i oglušiti jer, ponavljam, sve ovisi o vama) - igrajte odmah praćeni aktivnom kamerom (nešto se teže na nju priviknuti, ali je bolja pa će vam se nakon nekog vremena činiti kao jedina moguća).

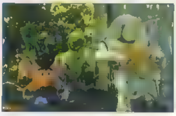
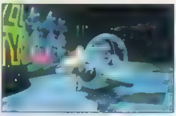
ZA DJECU?

Ne znam baš da je samo za djecu . Mislim da bi prosječni desetogodišnjak imao poprilićnih problema s kontroliranjem Buzza kad bi trebao skakati ili se za nešto uhvatiti već na prvom nivou, dok se još ne uhoda. S druge strane, tema igre je i više nego dječja. Jedan petnaestogodišnjak će, po mojoj procjeni, prije posegnuti za nekom "ozbiljnijom" igrom. Oni još stariji nema šanse da se duže zadrže uz nju, osim ako im to nije prva koju su zaigrali na Sony PlayStationu (težak uvjet)...

Ne znam jeste li uspjeli pročitati (između redaka) moje mišljenje o igri, ali ono baš i nije pozitivno Vjerojatno je razlog gore navedena analiza igrača po godinama Mislim da su proizvođači bili malo pregrubi u osmišljavanju Buzza i njegovih mogućnosti te naših sposobnosti s obzirom na godine - ako je tema dječja (a tema je osnova), neka i prateći ostatak bude takav. Eto.

TOY STORY 2 PROSVJED

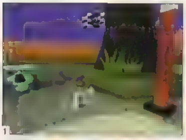
U Los Angelesu je oko 150 ljudi krenulo u prosvjed zbog pojavljivanja novog lika (kojeg nema u filmu) u inačicama za PSX i N64 - Meksikanca, seljaka s velikom brkovima, sombrerom i ubojitim namjerama kojeg vi trebate preduhitriti, tj. ubiti ga prije negoli on ubije vas. Meksička manjina nije bila zadovoljna što jedan od njih (tj. njihova karikatura) mora biti negativac kojeg djeca trebaju ubiti. Tko zna može li im ta odbojnost ostati i kad odrastu?

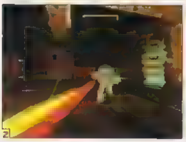



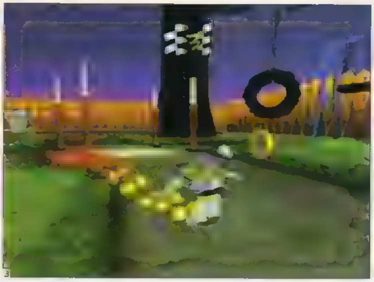
Raskoš komopjuterske animacije čini film Toy Story 2 dostojnim nastavkom originala

MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	3
Za djecu ili ne, pitanje je sad... Odgovor potražite u tekstu	5


1


2


3

[1] Na prvom nivou pobjedu u utrci zasigurno vi odnosite, no već na idućem nivou vaše su šanse znatno manje [2] Buzz i Mr. Robot - zapamtite - jedino vas izbor prave taktike i metode vodi u pobjedu - proučavajte kako se robot kreće [3] Slika i prilika pogođenog Buzza - iako je sve nježno i nevino, dakako da vas mogu raniti [4] Ovaj zeleni sisavac vam neće ništa (iako se ne čini tako) jer je u vašoj postavi

4

[1] Borbe za poziciju su ponekad neizvjesne dok ne naučite nekoliko prljavih trikova kako se riješiti protivnika. **[2]** Jupi!!! Odbijanac od ograde i jurimo dalje **[3]** Grafika je sama po sebi O.K., šteta što igrivost nije bolja **[4]** Što kažete na makinu? Prava pila, zar ne?

Supercross 2000

SUPERCROSS 2000

proizvođač MBL RESEARCH
izdavač EA SPORTS
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA MOTOKROSA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION, PC

Memory Card
Dual Shock Analog

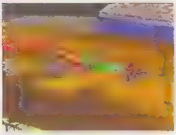
Pokušaji nekih tvrtki da naprave kvalitetnu simulaciju motokrosa dosad nisu urodili plodom. Na to se područje sada odlučio ubaciti veliki EA Sports pa bi se situacija mogla popraviti, ili možda ipak ne? Piše Hrvoje Herceg

Koncem prošle godine EA Sports je proširio svoju ponudu novom sportskom simulacijom. Kako ste mogli iz naslova zaključiti, riječ je o simulaciji motokrosa. S obzirom da je ozbiljnost i veličina EA Sportsa itekako poznata, kao i činjenica da je iznimno teško napraviti dobru motociklističku simulaciju, mišljenja su bila vrlo podijeljena o tome kakav bi Supercross mogao biti. Nakon nekoliko dana igranja mnoga su naša pitanja razjašnjena, a odgovore na njih pročitajte u idućim redcima..

FMV, zaštitni znak svake EA Sportsove simulacije, tradicionalno je kvalitetan te će predstavljati odličan uvod u ne tako odličnu igru (zašto ne tako odličnu otkrit ćete poslije u tekstu). Za vožnju ćete moći odabrati jednog od dvadesetčetvorice stvarnih vozača, a ako ne želite voziti pod tuđim imenom, vrlo jednostavno možete kreirati svog vozača. Motori su istočnjačkog podrijetla (honda, kawasaki, suzuki i yamaha), a moći ćete odabrati dvotaktnu verziju s 250ccm ili četverotaktnu sa 400ccm. Jedina razlika između njih koju ćete u vožnji primjetiti je da potonja ima manje ritantan zvuk. Omogućeno će vam biti tek osnovno podešavanje motora koje zapravo i nema neki značaj. Natjecati se možete u dvije osnovne discipline Race i Tricks. Kao što im i ime govori, u prvoj se trudite stići prvi na cilj, dok u drugoj morate svojim motorom izvoditi akrobacije uveseljavajuću publiku. Težinu igre moći ćete promijeniti mijenjajući gomilu opcija pa će svatko moći pronaći onu idealnu.

Zalijetanje u druge vozače i njihovo rušenje bit će najjednostavniji način ostvarivanja pobjede

Što se vizualnog dojma tiče, EA sports je napravio dobar posao. Iako se Supercross ne može pohvaliti najljepšom grafikom na tržištu, mora se priznati da engine odrađuje posao kako treba i da sve izgleda sasvim O.K. Iako s tehničke strane igra izgleda i djeluje sasvim solidno, na ispitu igrivosti pada. Razlog tomu treba tražiti u nekim propustima kojih u jednoj potencijalnoj hit igri ne bi smjelo biti. Kao prvo, svaku stazu možete proći bez upotrebe kočnice usporavajući tako da nakratko otpustite gas ili se jed-



Ako želite pobjeći od ostalih, srušite prvoga u skupini i uživajte u prizoru kad ostali vozači padaju preko njega

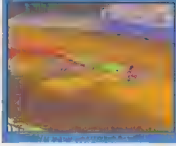
Jedna od zanimljivijih stvari tijekom utrke je skakati na ostale vozače

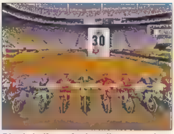
TRIKOVI

[illegible] po biatu (nažalost, to čini samo na nekoliko načina). Sve će to biti [illegible] EA Sportsove simulacije.

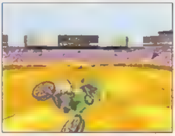
REPLAY

pravi užitak.





Start, jedino mjesto gdje smo svi na kupu



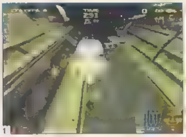
Izvođenje ovakvih akrobacija s vremenom će postati prava šala

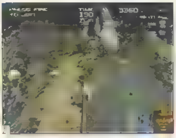
nostavno zaletite u ogradu i nastavite voziti dalje (ako u nju udarite pod dobrim kutem, šanse da padnete su minimalne). Na taj smo način priču o nekoj simulaciji završili i proglasili SC arkadom. No, opet neka igra ne mora biti simulacija da bi bila dobra, a SC opet to nije, čemu uvelike pridonosi vrlo iritantan detalj "bezrazložnog kočenja". Riječ je, naime, o tome da će i najmanji dodir nekog objekta uza stazu dovesti do toga da se vaš motor ukopa na mjestu. To se ne događa prilikom svakog dodira, ali kada se dogodi, troši živce sto na sat. Ako imate uključen "nevidljivi zid" (opcija koja onemogućuje izlijetanje izvan staze), doći će do nekih glupih situacija - primjerice da se, nakon što na hupseru skočite, zaustavite sekundu-dvije u zraku i tek onda padnete dolje. Te situacije da vas viša sila uspori u zraku prije bih, zbog njihovog učestalog ponavljanja, nazvao tragičnima nego smiješnima. Nevidljivi zid možete i isključiti, no tada ćete zbog loših kontrola većinu vremena provoditi izvan staze ili na njenim potpuno krivim djelovima. Ipak, ako za igranje odaberete Tricks mod, ti nedostaci u velikoj mjeri nestaju jer prostor na kojem vozite nije toliko ograničen pa se navedene situacije neće događati (ostaje samo prisutno loše upravljanje). Upravo Tricks mod spašava igru od potpunog potopa pružajući barem kakvu-takvu zabavu. No, njegova je mana kratkotrajnost: kad naučite i izvedete većinu trikova, postat će vam dosadan, a samim time i cijela igra.

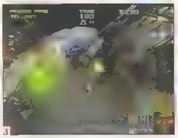
Pogledamo li Supercross u cjelini, zaključak je da EA Sports ipak nije uspio napraviti dobru simulaciju motokrosa. Tehnički je igra na dosta visokoj razini, no zbog prijenavedenih nedostataka ne predstavlja nešto zbog čega biste trebali rezati žile. U svakom slučaju, poznato je da se EA Sportsove igre poboljšavaju iz godine u godinu, tako da bi za koju godinu Supercross mogao izrasti u respektabilan naslov. Ova je verzija imala i nesreću što se pojavila kad i GT2, a u usporedbi s njim sve vožnje automobila i motora u ovom trenutku djeluju inferiorno.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	5
[illegible]	6
Najbolji motokros za PS, no nedovoljno dobar da bi stekao širi krug poklonika	**5**







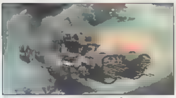
[1] Da mu se maknem s puta? Mislim da ja imam prednost... [2] Eto vam na, gadovi jedni, nisam ja mačji kašalj [3] Ova je letjelica uzrok mnogih problema i glavobolja - ili je zaobiđi ili *zrokaj*... [4] Kud god da krenem, dođe neki klipan pa me začikava. Neka, neka, doći će i mojih pet minuta

Millenium Soldier Expandable

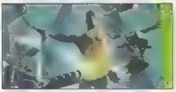
MILLENIUM SOLDIER - EXPANDABLE

RAGE GAMES
NFOGRAMES
U PRODAJ
PUCAČINA
1-2
PSX

Memory Card
Dual Shock



Nostromo - u orbiti Trećeg kamenčića od Sunca



Super Jura - Episode 1 - kako sam nastao i zašto mi taj kreten buši uho

Grupa elitnih svemirskih marinaca spremna za polazak u boj

Postoji nekoliko vrsta pucačina gdje treba koji put uključiti i mozak, primjerice, stari dobri *Doom*... S druge, pak, strane stoji *Millennium Soldier* u kojem je najvažnije brzo oko i neumoran palac... Kako god okrenuli - tulum je zajamčen... PIŠE Tanja Vitas

Istina je, postoji velik broj pucačina i svaka je priča za sebe, ali jednako tako postoje one dobre i one loše te različite varijacije na temu. Naš dragi *Millennium Soldier*, po mom skromnom mišljenju, spada u bolje pucačine koje zaslužuju nekoliko trenutaka našeg vremena. Ruku na srce, morate priznati da dotični tip igre služi samo za zabavu, a oni koji u igri traže neki dublji smisao ili poruku nemaju ovdje što tražiti. No ipak, nikad se ne zna... O čemu je zapravo riječ najbolje ćete shvatiti gledajući uvodnu animaciju gdje je sve lijepo objašnjeno: tko ste, kako ste nastali i razlog vašeg postojanja. S obzirom da ste umjetno stvoreni vojnik čijoj se pameti nije posvetilo previše vremena, ne morate razbijati svoj mozak dodatnim pitanjima. Bit je svega kretati se određenim putom, *tamaniti* sve pred sobom i nastojati što duže ostati u *jednom komadu*.

GLE KAKO IMAM DOBAR PIŠTOLJ

Pa što onda, moj je još bolji! Nakon pomno odgledanog uvoda morate odlučiti kako ćete i s kim igrati, tj. odlučiti se između *Arcade* i *Deathmatch game*. Sva ljepota *Arcade moda* je u tome što možete igrati sami ili u *kompi* s *frendom* na vašoj strani. Igrate li sami, imat ćete mnogo više posla i prelaženje "misija" će dulje trajati (i svi mogu vidjeti vašu nesposobnost). Samostalno igranje ima i svojih prednosti jer oružje i slava pripadaju samo vama. Kretanje ovisi o vama i preprekama na koje nailazite (postojeće i novonastale - tu i tamo padne koja letjelica i "slučajno" vas prignječi). Kod igre udvoje, važno je zajedničko kretanje (ne morate biti jedan uz drugoga, ali uvijek budite negdje u blizini). Težina prelaženja i broj neprijatelja bit će isti, ali će zabava biti na mnogo većoj razini i nećete se morati panično okretati da biste se izvukli iz *gabule* (zato postoje *frendovi* da bi nas vadili iz...). Izaberete li *Deathmatch game*, može vam se lako dogoditi da prijatelj ode doma namrštenog čela "A samo sam ga malo ..." Ovdje je ipak riječ o tome 'tko će koga prvi', a svi dobro znamo da je pobjednik samo jedan. Ako vam je prijatelj draži od slave, budite dobri i dopustite mu da i on koji put izrešeta vas (u obrnutom slučaju znate i sami što vam je činiti). U tom vam je modu kretanje ograničeno, tj. možete bauljati do mile volje, ali samo do određene granice (imate određeni prostor (znatno manji nego u *Arcade modu*) na kojem se vode 'dvoboji'. Jedina prednost *Deathmatcha* je što mjesto na kojem želite usmrtiti *frenda* birate sami (u *Arcade modu* idete redom bez preskakanja).

Sama se igra sastoji od ubijanja neprijatelja i uništavanja različitih kutija, vozila i inih stvarčica. Usput naravno pazite na svoje zdravlje, količinu oružja koje posjedujete i smjer projektila. Neprijatelja ima k'o pljeve i dolaze neprekidno sa svih strana (upravo zbog takvih pojava poželjno je imati prijatelja pri ruci). Osim "klasičnih" protivnika, česta su pojava letjelice koje iz nepoz-

> **Onog trenutka kad zbunjen staneš, sigurna si meta i nema teorije da te metak *ne strefi*...**

IZABERI MJESTO ZA DVOBOJ

krenI u okršaj...

natih razloga žele aterirati upravo na vašu glavu (nećemo o posljedicama). Što se oružja tiče, ima ga u izobilju i nije ga problem naći i pokupiti, no s obzirom na količinu spucanog streljiva, sigurno je da se nećete žaliti na višak. Iako oružje izgleda jednako, svaka vrsta ima drugačiji učinak i namjenu. Rasturanjem bačvi, kovčega i malih letjelica također sakupljate bodove, oružja i kredite - zato budite marljivi jer se u ovom slučaju trud svakako isplati. Obični protivnici donose vam po 150 bodova, dok ćete za svakog smaknutog bosa zaraditi dodatnih 650. Osim neprijateljskih vojnika, može vam se dogoditi da vas pogubi protivnički "top" ili neko slično

Idem okolo i raspucavam sve živo; onda pomislim: "E sad mi je fakat dosta", no joystick držim čvrsto, a prsti neumorno rade...

podmuklo pomagalo - rasturite ga i dobivate 500 bodova. Završetak svakog nivoa i prelazak na novi bit će obilježen kratkom animacijom (da se bliži kraj, znat ćete po pojavljivanju bosa - *zucker kommt zu letzt*). Igra sadrži i male "bonus nivoe" u kojima je potrebno uništiti nešto malo većeg i jačeg protivnika (svaki ima slabu točku - malo upornosti i pobjeda je vaša). Čovječuljci koji "šeću" uokolo solidno su napravljeni iako bi se i ovdje moglo prigovoriti nekim stvarima (kakvih je sve igara bilo...). Ipak ću ostati pri tome da je, gledano u cjelini, grafika sasvim zadovoljavajuća. Što reći o zvuku osim da je O.K (imajući na umu da je riječ o pucačini, buke je dovoljno, a svaki novi projekt sa sobom nosi novi zanimljivi ton). Eto, ja sam svoje rekla, ostalo ostavljam vama u nadi da ćete barem pokušat...

Naš se mali junak sprema dušom i tijelom (s obzirom da mozga nema) braniti domovinu

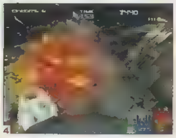
MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	6
Nemojte ju propustiti samo zato što mislite da nakon Quakea 2 ne može postojati nešto pažnje vrijedno	7

1

2

3



4

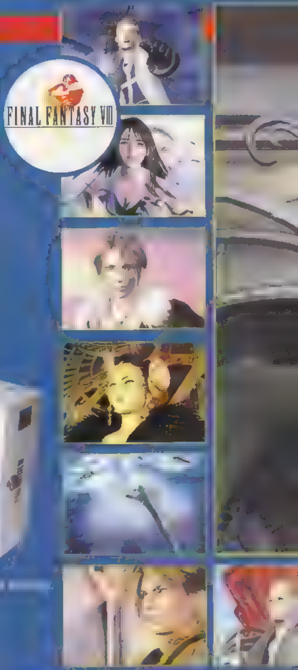
[1] Eto ga, konačno mi je Mad Max priskočio u pomoć. Gdje si dosad?! **[2]** Il' si slijep il' ti noge smrde! Zašto pucaš u taj stup? Mama ti je zidar? **[3]** Ovaj je pištolj prva liga, puca u tri smjera i uredno kosi sve pred sobom **[4]** Samo pucaj i skupljaj što više bodova

PSX

I U OVOM BROJU NAGRAĐUJE JEDNOG ČITATELJA

VELIKA NAGRADNA IGRA

FINAL FANTASY VIII



Službeni Sony Memory Card

Memory Card

Final Fantasy VIII T-Shirt

UNIKATNIM PRIMJERKOM FINAL FANTASY VIII KOMPLETA

Final Fantasy VIII IGRA

[illegible]

NAGRADNO PITANJE

[illegible]

Final Fantasy VIII [illegible] Poster

[illegible]

Sretni dobitnik ovog **izuzetnog kompleta** iz [illegible] **Tomislav Mucafir** [illegible]
Čestitamo Tomislave!

NAGRADNI KUPON

ODGOVOR

ime i prezime

ulica i broj

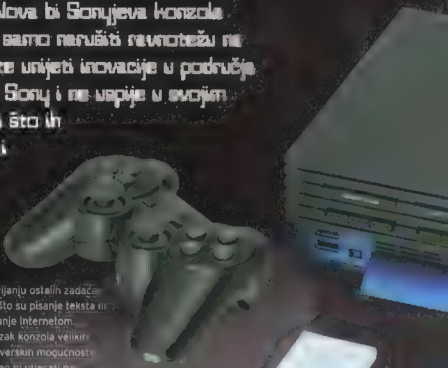
mjesto i poštanski broj

telefon/fax

e-mail

Dolazak novo

Nakon prošlomjesečnog pogleda u prošlost, vrijeme je da se oprezno zagledamo i u budućnost. Nova bi Sonyjeva konzola mogla promijeniti mnogo toga, a ne samo narušiti ravnotežu na tržištu videokonzola i igara za njih te unijeti inovacije u područja na koja nismo ni mislili. No, čak ako Sony i ne uspije u svojim nakanama, do tih će promjena doći i što ih prije sagledamo, bolje ćemo se moći pripremiti za efekte koje će one imati na naš stil života, zabave i - potrošnje. PIŠE Berislav Jozić



PlayStation 2 pojavit će se na policama japanskih trgovina za manje od 2 mjeseca, a tijekom godine stići će i u Ameriku i Europu. Procesorska snaga, grafičke mogućnosti i DVD kompatibilnost omogućit će mu siguran prodor na tržište videoigara, a valovi koje će podići osjetit će se i na drugim tržištima, od kojih neka jesu, a neka nisu usko vezana uz industriju videoigara.

Zbogom igranju na PC-u

Jedan od efekata dolaska PS2 osjetit će se ponajprije na PC tržištu - kako softvera, tako i hardvera. Posljednjih je nekoliko godina zamjetan stalan trend rasta snage i cijena PC hardvera potrebnog za igranje novih igara. Želite li ostati u toku i iskušati najnovije i najbolje igre koje se pojavljuju, primorani ste svakih nekoliko mjeseci kupovati nove dijelove za vaš PC koji zapravo ne utječu mnogo na njegove performanse pri obavljanju ostalih zadaća kao što su pisanje teksta ili surfanje Internetom. Dolazak konzola velikih hardverskih mogućnosti mogao bi utjecati na mnoge PC-igrače da promijene platformu za igru pa da se PC-em služe samo u "ozbiljne" svrhe. Snaga PlayStationa 2 je na tom polju neprijeporna te će prilika da igraju najkvalitetnije igre pritom ne misleći kako će stalno morati plaćati za nadogradnju svog stroja biti privlačna mnogim igračima. Kako će ova konzola svojim korisnicima pružiti i mogućnosti mrežnog igranja te korištenja različitih kompleksnih načina kontrole preko USB porta (u koji se bez problema može priključiti i tipkovnica), sve dosadašnje prednosti koje je igranje na PC-u imalo nad igranjem na konzolama polagano se tope. Stručnjaci predviđaju da će ovakve promjene na mnogo načina utjecati na kompanije koje proizvode i prodaju PC računala - prva reakcija vjerojatno će biti brži razvoj novog hardvera koji bi mogućnostima nad-

mašio konzole. Treba ipak razmišljati i o tome da se stvari kao što su kvaliteta grafike i zvuka

Budućnost PC-a je u uredu, a kod kuće će ih zamijeniti videokonzole opremljene tipkovnicama - to znači da ćete ovakve slike moći viđati samo ako usred radnog vremena upadnete u poslovne prostorije neke velike tvrtke. Doista? Možda.

[illegible]

Iako su igre s mogućnošću igranja na dva PlayStationa preko "Link kabela" uvijek bile prilično rijetke, čini se da im se na PS2 smiješi ponovna mladost. Naime, Sony planira omogućiti igranje tih igara u mreži kao da su originalno napravljene za mrežno igranje preko PS2. [illegible] ...eti mrežni C&C na PlayStationu.

Uzmi kontroler, ne boj se, ne grize! Prestani buljiti u moje s...!

...og doba

Predsjednik Sonyja Nobuyuki Idei je jednom prigodom izjavio: "Sony treba funkcionirati poput živog organizma koji uči i mijenja se stalnom prilagodbom svog ponašanja izazovima okružja."

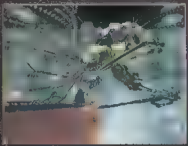
Ken Kutaragi, [illegible] PlayStationa, s ponosom predstavlja [illegible] drugo remek-djelo.

mogu usavršavati samo do određene mjere, kad razlike između postojećeg i boljeg prestaju biti uočljive prosječnom igraču. Zato će razvoj hardvera uključiti i razvoj perifernih uređaja prikladnih za priključivanje i na PC i na konzole. I u tom je pogledu Sony također promijenio standarde videokonzola dodajući svojoj novoj konzoli USB i Fireware portove na koje se mogu priključivati standardni PC periferni uređaji. Na taj način vlasnicima PS2 konzola ponuđen vrlo širok izbor perifernih uređaja svih vrsta. Iako se sam Sony vjerojatno neće baviti proizvodnjom softvera za sve moguće uređaje koje vam padne na pamet priključiti na vašu konzolu, vrlo je vjerojatno da će se s[...] takvim softverom požuriti [...] proizvođači hardvera ne bi [...] i što prije ušli na tržište koje im je dosad bilo gotovo u cijelosti zatvoreno.

[illegible]

Uz omogućivanje igračima da se pomoću PlayStationa 2 igraju na mreži i mrežno kupuju nove igre za svoju konzolu, Sony [illegible] tržište tijekom 2001. godine. Te komponente uključuju digitalne TV-e, digitalne [illegible] različite audiouređaje koje će spajanjem na TV-ekran omogućivati mrežno kupovanje i korištenje ostalih internet usluga. Kako će PS2 biti prvi od tih mrežno orijentiranih uređaja, očekuje se da će služiti kao test-platforma za taj inovativni način distribucije audiovizualnog [illegible].

Začetak Sonyjevog mrežnog monopola [illegible] otvoren je 22. prosinca, kad je otvoren site na kojem se mogu, uz naplatu, skinuti (zasad samo japanske) skladbe, a najave predsjednika Nobuyuki Ideia uključuju i osnivanje "Internet banke" u vlasništvu Sonyja u sljedećih nekoliko godina koja bi financijskim uslugama pratila mrežnu prodaju različitih roba i Sonyjev pokušaj da jednog dana stvori "mrežnu robnu kuću".



[illegible] su geografski ili tehnološki bliže Japanu tome se mogu nadati u skorej budućnosti.

Nevjerica koju je ova konzola svojim mogućnostima izazvala u našoj mašti slikovito se ogleda na faci ovog sretnika.

[illegible]

Mogućnost nove Sonyjeve konzole da se preko nje gledaju DVD filmovi koji ma popularnost vrtoglavo raste kako u svijetu, tako i na našim prostorima donijet će značajne promjena videotržištu. To će značiti brži i potpuniji prelazak na novi medij jer će postati suvišno kupovati poseban videoplayer ako u kući već imate stroj na kojem možete gledati DVD filmove, PS2 bi mogao, za razliku od jednostavnih DVD player-era, u cijelosti zamijeniti videorecordere jer će, zahvaljujući velikom ka- [illegible] omogućivati snimanje kompletnih filmova, što će ljudi iz Sonyja sigurno znati iskoristiti. Integriranje filmova i kvalitetnih igara na jednom disku je također stvar budućnosti koja više ne izgleda tako daleka. Na mediju koji obiluje prostorom kao što je to DVD već i sada se uz filmove nudi mnogo dodatnih sadržaja, a tko ne bi dao nešto novca više ako uz najnoviji filmski hit, na istom disku dobijete i igru koja omogućuje da se sami okušate u ulozi glavnog junaka.

DVD medij ujedno donosi i zaštitu od kopiranja igara, što znači da će zarada proizvođača po igri biti veća (zbog više prodanih primjeraka) te bi cijena po komadu mogla postati manjom. To su nagađanja koja bi se mogla ostvariti samo ako se doista pokaže da je igre na DVD-u nemoguće nelegalno kopirati, a povijest video-igara (na konzolama i računalima) puna je takvih "neprobojnih" načina zaštite pa nada u jef- [illegible] samo - nada.

NE POCKESTATION 2 - NEGO PALMSTATION?

Iako Sony nije definitivno potvrdio povezivanje svoje kombinacije memory carda, kontrolera i daljinskog upravljača za PS2 s digitalnim organizatorom kompanije Palm, iz nekih se izjava za novinstvo koje se u posljednje vrijeme pojavljuju može zaključiti više nego što piše.
Kao prvo, Sony i Palm su sklopili ugovor koji Sonyju omogućuje da koristi pa čak i RAZVIJA PalmOS dodavši mu osobine potrebne za komuniciranje s njegovim elektorničkim uređajima. Tako će PalmOS dobiti podršku za Sonyev memory stick, kao i sustav kodiranja podataka Memory

Sonyjev revolucionarni medij za pohranu digitalnih podataka koristit će se u različitim minijaturnim uređajima koji će, ako je vjerovati najavama, biti međusobno kompatibilni.

Gate (za koji je već najavljeno da će se koristiti u memory cardu PS2). Ovako dorađeni PalmOS Sony se obvezao dostaviti na upotrebu svim korisnicima Palm licence čiji bi broj, nakon ovako značajnog partnerstva, mogao brzo narasti. Time je završila potraga Palma za snažnom kompanijom koja bi u svojim uređajima koristila stabilni PalmOS, čija je najveća konkurencija na polju operativnih sustava za prijenosna računala Microsoftov Windows CE.
Druga objava sadrži informaciju da će svi novi Sonyjevi audiovizualni uređaji koristiti kao daljinski upravljač jedan PDA uređaj (personal digital assistant - digitalni osobni pomoćnik) koji će usto biti kompatibilan s IEEE1394 (ili iLINK kako ga naziva Sony) standardom. Taj bi se uređaj na japanskom tržištu trebao pojaviti tijekom 2001., a kompatibilnost će mu, prema Sonyjevim planovima, uključivati PlayStation 2, TV i DVD uređaje, digitalne videostrojeve, i specifične tvrde diskove za spremanje podataka (slika, zvuka i slično).
Što nam to govori? Je li vam teško zamisliti uređaj koji bi uključivao digitalni adresar/rokovnik (kao Palm Pilot), djelovao kao kompleksni daljinski upravljač (nekoliko modela Palm organizera je opremljeno infracrvenim I/O portom), mogao se povezati s PS2 preko iLINK porta (svi Palmovi proizvodi imaju interface za povezivanje na modem ili PC) te omogućavao umrežavanje bežičnim putem kao najmoderniji celularni telefoni? Meni nije, a zvuči izvrsno - mali LCD ekrani u boji postaju sve jeftiniji, pa čak i igranje manjih igara na ovakvom "PalmStationu", kao što je to bilo moguće na PocketStationu, ne izgleda nemogućim.

RAT KONZOLA

Koliko god pričali o novoj Sonyjevoj konzoli, ne smijemo zatvarati oči pred konkurencijom koja također sprema igraće konzole nove generacije.
Iako je Segin **Dreamcast** hardverski slabiji nego PS2, njegove su prednosti što je na tržište izašao godinu dana prije i velika sličnost između programiranja za Dreamcast i kućna računala, što iznimno olakšava i ubrzava kreiranje igara i drugih aplikacija za tu konzolu. Sega je, pak, prema procjenama poznavatelja tržišta, učinila veliki promašaj, što nije u svoj uređaj ugradila mogućnost čitanja DVD medija, a mrežna podrška koja je Dreamcastu bila važan oslonac u reklamnoj kampanji pokazala se potpuno neadekvatnom. Donošenje bilo kakvih zaključaka o premoći PlayStationa 2 nad Dreamcastom u vremenu koje dolazi ipak bi bilo preuranjeno. Brži hardver nije uvijek presudan za veću popularnost i bolju prodaju - dokazao je to PlayStation nadmoćnom pobjedom nad N64 koji je, iako moćniji čipovima, ipak izgubio tržišnu utrku.
Ipak, nekoliko sitnih vijesti potiče na zaključak da će Sega, iako ne misli odustati od Dreamcasta, u doglednom vremenu ipak ispasti iz utrke za konzolu sutrašnjice. Tako odluka uprave kompanije da se ponajprije prebaci na proizvodnju softvera prepustivši hardver drugim kompanijama, izostanak najave nekog hardverskog dodatka koji bi Dreamcast učinio ravnopravnim nadolazećoj konkurenciji po brzini procesora te odluka Microsofta, koji je bio partner Sege pri radu na Dreamcastu, da sam pokrene svoju konzolu mnogo govore proučavateljima tržišta. Činjenica da Dreamcast u godinu dana svojeg postojanja, prema detaljnoj analizi prodaje videoigara, uopće nije naudio prodaji Sonyjevih naslova nego samo onih za N64 također je značajna za promatranje ove konzole u budućnosti.

Nintendo ipak ne želi priznati poraz i njegove najave nove konzole pod imenom **Dolphin** izravna su prijetnja Sonyjevom proizvodu. Iako reklamna kampanja za Dolphin nije još počela, različite vijesti dostupne službenim i neslužbenim kanalima opisuju tu konzolu po procesorskoj snazi jačom ili jednako jakom kao PS2. Tehničke mogućnosti bi i morale biti veće jer se izlazak Dolphina na tržište predviđa nakon dolaska PS2 pa je Nintendu potrebna neka značajnija prednost da nadmaši Sony. Dolphin će, kao i PS2, donijeti mogućnost DVD playbacka i mrežnog igranja te će se glavna bitka na kraju voditi oko toga koja će kompanija oko svoje konzole okupiti više izdavača igara - ako je Nintendo naučio lekciju. Ako nije, Sony će ga pobijediti po starom receptu: bolje se prodaje stroj za koji postoji više igara.
Zbog Nintendovih prilično loših poslovnih rezultata u prošloj godini, moglo bi se dogoditi da Dolphinov izlazak zakasni, čime bi svi ostali natjecatelji u ovoj utrci bili više nego zadovoljni. Više informacija o konačnom izgledu, mogućnostima i datumu izlaska konzole bit će dostupno tijekom godine, a konačne vijesti izaći će na vidjelo u kolovozu, kad se održava Nintendo Spaceworld, dok je prvobitno najavljeni datum izlaska konzole nekih dva mjeseca nakon toga.

[illegible] Dolphinove snage bit će minijaturni čip Gekko, proizveden u IBM-ovoj tvornici na bazi tehnologije koja omogućuje veliku brzinu obrade podataka uz minimalno zagrijavanje.

[illegible]

Najveća prednost PlayStationa nad konkurencijom bila je golema zbirka igara najrazličitijih tema, sadržaja i stilova, gdje je svatko mogao pronaći nešto za sebe. Sony je već i sada pokazao da takav stil razvoja igara želi prenijeti i na nasljednika svoje konzole, o čemu svjedoči velik broj najavljenih naslova. Tako će izlazak PlayStationa 2 biti popraćen s mnogo ekskluzivnih naslova koji će pokrivati gotovo sve postojeće žanrove. Ipak, snaga nove konzole bit će jedan od njenih protivnika na tržištu softvera. Naime, razvoj igara za PS2 koje bi trebale biti grafički i u tehničkim elementima dograđenije nego igre na ostalim platformama bit će zbog toga skuplji i dugotrajniji, što za sobom povlači mnoge posljedice.

Kao prvo, s PS2 će biti protjerani manje i siromašnije programerske kuće koje si skup i dugotrajan razvoj ne mogu priuštiti. Na taj bi način ova konzola mogla izgubiti različite igre originalnih tema i pristupa kojih je na PlayStationu bilo u izobilju. Velike programerske kuće, pak, bit će obeshrabrene u razvijanju igara za koje je neizvjesno koliko će se dobro prodati jer na visoka ulaganja očekuju i visoke povrate.

Mislite li da bi se neka kompanija prihvatila razvoja ovakvih i sličnih igara ako bi se pritom izložila velikom riziku gubitka novca i kapitala? Parrappa The Rapper, Kurushi, Bust-A-Groove

PLAYSTATION 3 - VEĆ 2002.

Sonyjev predsjednik Ken Kutaragi je nedavno najavio da PS2 nije krajnji doseg Emotion Enginea - njegove su namjere da Sony razvojem tog procesora u sljedećih šest godina daleko nadmaši ono što je u posljednjih nekoliko dosegao Intel. S povećanjem mogućnosti, ovaj bi čip daleko nadišao potrebe igraće konzole pa bi uređaji bazirani na njemu u budućnosti mogli biti sličniji PC-u nego PlayStationu. Ti uređaji od kojih je zasad njavljena samo sljedeća generacija PS konzole pod imenom "PlayStation 3" - trebali bi se pojaviti skorije nego što mislimo. Naime, nova generacija Emotion Enginea trebala bi biti gotova već 2002. pa je to godina u kojoj bi na tržište mogla izaći i nova konzola. Iako se ovaj vremenski razmak može činiti malim (od PS-a do PS2 prošlo je čak 5 godina), zadrži li Sony politiku kompatibilnosti sa starijim sustavima, svaka nova konzola neće morati stvarati novu bazu korisnika nego će se moći osloniti na postojeće vlasnike Sonyjevog softvera i na taj način mnogo brže osvajati tržište.

[illegible]

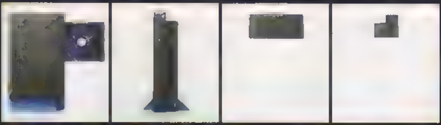
Već je Dreamcast omogućio vlasnicima konzola igranje u mreži uporabom Interneta (iako ta osobina Dreamcasta još uvijek nije u cijelosti podržana kvalitetnim softverom i hardverom), a PS2 bi mrežno igranje pomoću konzole trebao učiniti svakodnevnim iskustvom. Osim "jednostavnog" igranja igara u mreži, Sony predviđa istim putem distribuirati i gotove igre i filmove, no postojeća kvaliteta Interneta zasad još ne pruža dovoljnu brzinu za prijenos tako velikih količina podataka (o sig- [illegible] tribucija, naravno, plaćati, da i ne govorimo). Zbog toga se mrežno igranje prvo planira uvesti u domove diljem Sjeverne Amerike, gdje je Sony u tu svrhu već sklopio ugovor s tvrtkom Cablevision, specijaliziranom za kabelsku TV. Mreža kabelske TV mnogo je sigurnija, samim tim i prikladnija za transfer većih količina podataka zbog čega će se Sony prvo orijentirati na nju, no to ne znači da će igranje na Internetu pomoću PS2 biti zapostavljeno. Naprotiv, iako PS2 ne dolazi s ugrađenim modemom kao Dreamcast, već je nekoliko kompanija najavilo da će se modem za novu Sonyjevu konzolu moći kupiti od prvog dana, dok je nekoliko softverskih kompanija najavilo mogućnosti Internet igre preko njihovih servera. Kabelskom povezanošću Sony će postići mrežno igranje čija će razina kvalitete biti veća nego ona na Internetu zahvaljujući mnogo većoj brzini prijenosa podataka, što će omogućiti igranje igara za kojih na Internetu nema mjesta. Uzevši u obzir broj domova u Americi povezanih mrežom kabelske TV, ne može se reći da će Sony biti zakinut malim tržištem, a kvaliteta koje će ovakav način igre pružiti mogla bi značiti i prekretnicu u razvoju interneta, za koji mnogi informatički stručnjaci tvrde da je prespor za stalno rastući broj korisnika te nedovoljno siguran za sve veću količinu novca koja njime putuje.

Pitanje je hoće li Dolphin, kao i N64, imati dječju maskotu koja bi trebala "pospješiti" prodaju ili će Nintendo ipak doći pameti i okrenuti se i starijim igračima.

Što se Microsoftovog **X-boxa** tiče *(unatoč nazivu "X-box" koji se pojavljuje u svim vijestima o njoj, razvojni program te konzole još uvijek se naziva "Mariner" - vidim li tu tematsku sličnost s Dolphinom?)*, to je konzola o kojoj se zasad zna još manje nego o Dolphinu, ali snaga najveće softverske kompanije na svijetu koja stoji iza nje dovoljan je razlog da se uzme ozbiljno. Ova bi konzola mogla, kao i PS2, imati ambicije da postane magičnom "kutijom za sve", tj. uređajem koji bi objedinjavao mogućnosti igranja videoigara, gledanja filmova i korištenja Interneta, što je zasad još uvijek neostvaren san. Njezina će glavna prednost biti PC-kompatibilan hardver, što će omogućiti igranje već postojećih PC igara, te operativni sustav temeljen na Windowsima 98. Iako već nazvana "PC junior", konzola će se moći priključivati na TV, što znači da Microsoft također cilja na vladavinu dnevnim sobama kao i svi njegovi konkurenti.

Nasreću, PS2 će imati vremensku prednost pred X-boxom te šansu da zauzme poziciju na tržištu, a skeptičnost prema proizvodima iza kojih stoji BillGates mogla bi usporiti Microsoftovu konzolu na putu ka vrhu. Gledajući objektivno, ova će konzola biti najveći konkurent "crnoj kraljici" kad se jednom pojavi na tržištu

Naš dragi Bill uvijek se smješka kad predstavlja nove proizvode, čak i kad se oni blokiraju pod njegovim prstima. Nadajmo se ipak da će prva prezentacija X-boxa proći bolje od neslavnog WIN 98.



Ni holivudske zvijezde ne pobuđuju ovoliku pozornost - osim kad ih se uhvati bez donjeg rublja.

U ČEMU ĆE SE RADITI IGRE ZA PS2?

Kako videokonzolama rastu hardverske mogućnosti, počinje se postavljati pitanje mogu li se igre za njih i dalje nastaviti razvijati na standardnim PC-ima opremljenim developer softverom i grafičkim radnim stanicama kako se to činilo do sada. Sony se i ovdje pokazao kao kompanija koja gleda u budućnost i stvara planove na temelju tehnologije upotrebljene u PS2. Na toj bazi planira kreirati stroj pod imenom Creative Workstation, koji će omogućiti stvaranje igara u okružju u kojem će biti i pokretane. Osim za razvijanje PS2 igara, ta će se radna stanica moći koristiti i pri kreiranju drugih vrsta specijaliziranog softvera - npr. za specijalne efekte u filmovima, ili videospotovima. Usto, Sonyjevi će se strojevi moći koristiti kao digitalni projektori u filmskim dvoranama, što će ubrzati i distribuciju filmova jer se pretpostavlja potpuna mrežna povezanost ovakvih radnih stanica. To bi, primjerice, značilo da će film, kad bude pušten u distribuciju, stići istodobno u sva kina u lancu i prikazivati se istodobno u Japanu, Americi i Hrvatskoj (khm, khm, khm, upalo mi nešto u grlo...).
Nadogradnja za PC pod imenom DTL-T10000, koja omogućava razvoj PS2 igara, trenutačno se prodaje po 19,000$, dok bi Creative Workstation trebao za približno istu cijenu pružiti mnogo više mogućnosti programerima i dizajnerima. Dovršavanje ovog projekta očekuje se tijekom godine, dok se za 2002. planira stotinjak puta jača verzija ovog stroja, temeljena na novoj generaciji Emotion Enginea i Graphic Synthesizera. Ovaj će stroj moći kreirati real time grafiku filmske kvalitete, što bi prema Sonyjevom mišljenju moglo značno utjecati na filmsku industriju.
Treća faza projekta izrade grafičke radne stanice planirana je između 2005. i 2006., a mogućnosti konzole bazirane na trećoj generaciji PS2 čipova bit će i do 1000 puta veće od DTL-T10000.

U studenom su se na Comdex sajmu susreli George Lucas i Nobuyuki Idei i raspravljali o budućnosti Sonyjevih proizvoda u kreiranju filmova. Poznajući Lucasov perfekcionizam kad je riječ o reprodukciji njegovih filmova, možemo samo nagađati što je rekao na ideju da se PS3 koristi kao digitalni projektor u kinodvoranama.

Zbogom konzolama isključivo za igranje

U pogledu softvera, PS2 će donijeti nove prilike za zaradu kako izdavačkim kućama specijaliziranim za videokonzole, tako i onima koje se do sad nisu bavile ovim "neozbiljnim" tržištem. Naime, svojim velikim mogućnostima, ova je konzola vrlo prikladna za upotrebu i u druge svrhe osim jednostavnog igranja. Kako će Sony svoje prve radove na umrežavanju korisnika PS2 usmjeriti prema kabelskoj mreži, neke su kompanije već najavile proizvodnju softvera za korištenje interneta (browsera, e-mail programa...), ne nužno orijentiranog na igru.
Mogućnost priključivanja tipkovnice i tvrdog diska na konzolu otvara daljnje pravce razvoja najrazličitijih aplikacija - od tekstualnih procesora i proračunskih tablica do virtualno bilo kojih aplikacija koje možete pokrenuti na PC-u. Iako sumnjam da će PS2 ili bilo koja videokonzola ikada potpuno zamijeniti kućna računala u korištenju različitih poslovnih aplikacija (tu je konačno i pitanje TV ekrana, koji ima mnogo manju rezoluciju nego monitor), u kućanstvima čije je služenje PC-em ograničeno na igranje igrica, surfanje netom i povremenu upotrebu Worda, primjerice, ova bi konzola mogla uspješno zamijeniti računalo.
Logičan nastavak razvoja tražio bi spajanje kućnog računala i igraćih konzola u jednu jedinicu, no logika uvijek uzmiče pred neumoljivim zakonima tržišta i profita.

Čini se da je PlayStation 2 bio toliko dobar da su ga čak i njegovi kreatori krasti na prezentacijama.

Ako se sve pretpostavke ostvare (a vjerojatno neće, ili ne baš brzo), čeka nas potpuno novo doba u kojem će se većina vizualne zabave u domaćinstvu odigravati preko jednog stroja, što bi za sobom moglo povući mnogo pozitivnih efekata. Kao prvo, pojeftinjenje hardvera i softvera zbog uvođenja čvrstog jedinstvenog standarda. Kao drugo, povećanje kvalitete mrežnog igranja i uopće prijenosa podataka na daljinu - također zbog mogućnosti da sve svi resursi usmjere u jednom pravcu. Uglavnom, pred nama je mogućnost ostvarenja dugogodišnjih težnji za unificiranjem pristupa kućnoj zabavi koja bi je učinila jeftinijom i kvalitetnijom. No, unificiranje standarda vrlo lako može odvesti u monopol prosječnosti, kako je to zorno prikazao Microsoft svojim Windowsima, a jedinstveni pristup znači da bi se mnoge kompanije morale odreći svojih proizvoda koji bi odskakali od standarda i prihvatiti udio u velikom kolaču koji bi predstavljao ujedinjenu industriju kućne zabave. Poznavajući strast velikih kompanija za vladavinom na tržištu i sve većim profitima, teško da će se nešto takvo dogoditi. A za unapređenje kvalitete, standarda i jednostavnosti života uopće - koga briga.

Precizno kao što je dirigirao ovim orkestrom, predsjednik Sonyjeve uprave Norio Ohga vodi i svoju kompaniju na putu prema uspjehu.

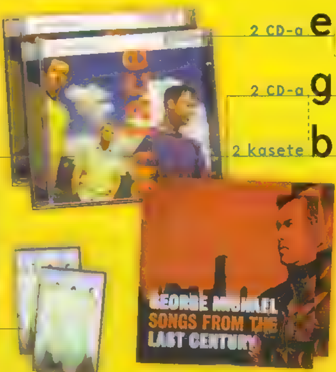
N A G R A D N A I G R A

dallas records i psx vam poklanjaju

2 CD-a **en face** sve se mijenja

2 CD-a **george michael** songs from the last century

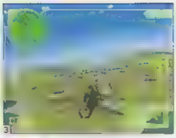
2 kasete **backstreet boys** millenium

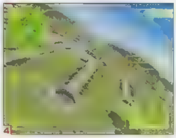


kako sudjelovati?
pošalji dopisnicu s nagradnim kuponom i svojim podacima [ime/prezime/adresa/telefon] na našu adresu:

Janus press
za nagradnu igru dallas records
majstora radonje 10/I
10000 Zagreb

NAGRADNI KUPON
DALLAS RECORDS
10 PSX





[1] Posebna poslastica su noćni izlasci, a u gradu neka fjaka, ne mo'š naći prazan stol... **[2]** Kad me mama ispraćala, rekla je da ne letim visoko, mogao bih se rascopati **[3]** Ovako to izgleda s pogledom izvana, što i nije neka velika fora... **[4]** Zato je iznutra sve ljepše i realnije. Baš kao što, znamo, izgleda u F18

Ace Combat 3

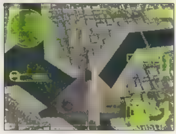
NIJE SVE U LETU

ACE COMBAT 3

proizvođač NAMCO
izdavač NAMCO
datum izlaska U PRODAJI
žanr ZRAKOPLOVNA SIMULACIJA
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card · Dual Shock Analog

Ah, kraj radnog dana. Žena čeka doma, djeca urlaju...A da se vratim i koknem još onoga?



Mahnut ću ženi na putu kući, evo me iznad Prečkog, haj dragaaaaaaaaaabuuuuuuuummmmmmmm...

MIŠLJENJE

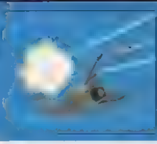
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	5
Zgodni mission pack. Kao igra podbačaj. Viša ocjena je ipak radi grafike	7

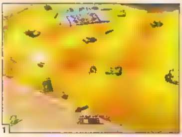
Evo nam i treće inkarnacije popularnog Ace Combata. Što se to može promijeniti u životu i djelu jednog foteljskog asa i ima li Namco još kojeg u rukavu? PIŠE Danijel Reškovac

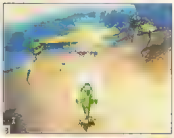
Daaaaa, znaaaam, mi PlayStation letači nikada nećemo biti dorasli onima na PC-u, ali Namco je upravo to i imao na umu stvarajući prvi Ace odnosno Air Combat. Nema stogodišnjih priprema za polijetanje, nema pritiskanja stotina gumbića, bezuspješnih slijetanja i razbijanja, samo pravi fajt u zraku i iskušavanje brojnih tipova zrakoplova, ukratko: prava zabava. I to im je i uspjelo. Odlično pogođen odnos arkade i simulacije (koliko je to na joypadima moguće) proslavio je AC, osobito drugi nastavak koji je imao izvrsnu atmosferu i igrivost. Može li se poboljšati odlično osmišljen sustav igranja vrednovanja kupovanja, odnosno dobivanja zrakoplova iz drugoga dijela? Moram priznati da me je Namco prilično iznenadio jer, vidjevši japansku verziju trice na dva diska, zasula me go ema količina priče i pričanja kojem se nisam nadao (a ni spremao na satovima japanskog). Izlaskom europske varijante stvari su došle na svoje mjesto. Vid. se da mi PAL piloti ne znamo mnogo pričati, a i igra dolazi samo na jednom disku. I odmah na početku iznenađenje - uvodne animacije nema. Dalje seciranje pokazuje da i izbornici, za razliku od prijašnjih nastavaka, izgledaju šugavo. Ukratko, sve ostavlja dojam na brzinu sklepanog nastavka. U samoj igri malo se toga promijenilo. Grafika je ostala ista, još uvijek dobra, ali ipak pričamo o nastavku. Letenje na početku izgleda malo teže, kao da su programeri odlučili malo zapapriti svim arkanofilskim petminutnim letačima, ali nakon po a sata sve se može bez problema naučiti. Toliko o novostima. A sada nešto malo ljepše: užitak naletavanja i dog fajta je ostao isti. Zadaci, kao i prije, nisu taktičko strateškog tipa, pa zato pljunite u šake i poobarajte svaku patku koju vidite u zraku. Kao i u drugom dijelu misije su raznolike - malo pratnje, malo čistog fajta u zraku, oprašivanje ciljeva na zemlji i malo letenja po klancima i psovanja manevarskih sposobnosti kante koja se razbije čim malo napikne stijenu. Više je futurističnih izvanstratosfernih misija, pa se nemojte čuditi ako vas raketiraju u svemir gdje će trebati skinuti satelite nekakvim marsovskim projektilima. Osim čudnih svemirskih kanti, tu su još uvijek dobro nam znani zrakoplovčići uz koje smo sretno rasli, jedino mi je čudno što ni nakon desetak misija nema nikoga iz porodice Suhojev. A baš sam se s njima najviše guštao kokati američke pile u prošlom nastavku. Naravno, neprijatelji su i ovaj put neodređeni, čak više negoli oni u prošlom nastavku, pa ćete teško naći motivacije za nacionalno upucavanje, pogotovo nakon zbrkanog i neodređenog brifinga koji je bolje preskočiti. Najveća zamjerka igri je nepostojanje zapovjednika protivničkih eskadrila s kojima sam se u prošlom nastavku znao lijepo zaigrati i koji su jedini bili dostojni protivnici. Nema ni odlikovanja za iznimne rezultate i sve manje-više sliči na dosadno odrađivanje zadataka i misija. Kad bih kojim slučajem odjezdio do Japana i upitao Namcove ljude ZAŠTO, zašto trojka nakon onako dobre dvojke, sigurno bi mi odgovorili: "Za babino brašno." Nastavci su nastavci, a oni koji su voljeli Ace Combat 2 zaigrat će i trojku. Makar ona bila samo obični mission pack.

> **Kada bismo upitali nekoga iz Namca zašto trojka, sigurno bi odgovorili: "Za babino brašno."**

REPLAY







[1] Kopnene trupe bit će vam podrška i čuvati leđa, ali će 'kestene iz vatre' uvijek izvlačiti "zračna konjica" [2] Neprijateljska baza u plamenu, zadatak obavljen. Bjež'mo kući! [3] Iako tek malo veći od maslačka, ovaj razarač je vrlo opasan i može 'popiti' popriličnu količinu raketa [4] Kad naučite izmicati raketama, igra postaje prelagana i jedino vas vremenski ograničene misije mogu malo usporiti

Army Men: Air Attack

Posljednja iz serije igara o plastičnim vojnicima stavlja vas u ulogu pilota helikoptera koji voli miris spaljene plastike PIŠE Berislav Jozić

ARMY MEN: AIR ATTACK

proizvođač 3DO
izdavač 3DO
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADNA SIMULACIJA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

Dako su mišljenja o prijašnjim uracima iz serije Army Men bila podijeljena, atmosfera brze akcije im je uvijek bila zajednička. Isto ćete dobiti i ovdje - ali iz drugog kuta. Naime, za razliku od Army Mena 3D, gdje ste bojište gledali iz perspektive običnog vojnika, ovdje svojim helikopterom tamanite pješadiju koju ste prije predvodili u ulozi Sargea. Naravno, ponovno je riječ o borbi zelenih i smeđih plastičnih vojnika smještenoj djelomično u stvaran svijet gdje i bube predstavljaju veliku opasnost, a djelomično u njihov vlastiti okoliš iza magičnog portala koji u svakom pogledu predstavlja dobro opremljeno bojište. U oba je slučaja okoliš prilično lijepo nacrtan, iako pomalo siromašan detaljima. No, gdje god dođe do borbe, tu je Captain (tj. vi) na strani "miroljubivih" snaga zelene armije.

U davno iskušanom stilu Strike igara (sjećate li ih se: Desert Strike bio je daleko najbolji, Jugle Strike, Nuclear Strike i svi ostali bili su samo blijede kopije) upravljanje helikopterom svedeno je na komande za kretanje, izmjenu oružja i upotrebu kuke kojom skupljate terete, što znači da ova igra definitivno nije simulacija, nego brza arkadna pucačina. Ali nećete samo "letjeti i pucati", u mnogim misijama postoje zanimljivi ciljevi koje treba izvršiti (zaštita vlaka, spašavanje komandosa ili čak oslobađanje zarobljenih mutiranih buba). Ipak, veći dio igre svodi se na čvrstu akciju. Bilo to u realnom svijetu, gdje se borba vodi u vrtu među cvijećem, ili u plastičnom, gdje je robot-igračka ubojito oružje, zelene i smeđe snage plastičnih vojnika stalno vode rat do uništenja svim raspoloživim snagama - na vodi, kopnu i u zraku.

Da ne bi sve bilo samo prelaženje iz misije u misiju, igra vam nudi i nekoliko modela helikoptera, različitih po brzini, oklopu i sličnim karakteristikama između kojih možete birati. Na početku, naravno, raspolažete samo jednim - ostale treba zaraditi tijekom igre. Ako igrate sami, na raspolaganju vam je i izbor kopilota koji također podsjeća na Desert Strike: jedan je precizniji - s mitraljezom, drugi je s raketama, dok je treći nepogrešiv - s kukom. Izbor se zapravo svodi na izbor vrste komentara koje će vam kopilot izvikivati tijekom leta, ali sve tri inačice ubrzo počnu ići na živce. Rekao sam "ako igrate sami" - da, kao i u prošlim Army Men igrama, i ovdje možete igrati udvoje i to kooperativno - zajedno prelazeći misije ili jedan protiv drugog po načelu "zarobi zastavu". Ta mogućnost društvenog igranja prilično će produžiti trajanje igre bez obzira što ćete je, zahvaljujući kooperativnom igranju, daleko jednostavnije završiti.

Desert Strike je ovom igrom konačno dobio dostojnog nasljednika

Dotakao sam se eto i najvećeg problema - igra je prelagana! Kad ovladate kontrolama, završit ćete je vrlo brzo, a onda vam ostaje samo igranje udvoje. No, nemojte je zbog toga zaobići - ako ste ljubitelj Strike igara, vratit će vas u stare dane jer posjeduje onu divnu atmosferu uzavrele borbe koja današnjim arkadnim simulacijama često nedostaje

BEZ KRVI

Ideja o plastičnim protivnicima koji ne umiru na uobičajene načine, nego se raspadaju na komadiće vrlo je popularna preko "velike bare" jer se na taj način zaobilaze agencije za cenzuru i bijesne roditeljske udruge. Tako je Army Men serija dosad već dobila nekoliko igara (od kojih je veći dio izašao za PC), koje se uspješno prodaju iako im je bit uništavanje žive sile svekolikim naoružanjem. Na istu su ideju došle i druge tvrtke pa nam tako stižu igre napravljene na temelju LEGO kockica i drugih igračaka. Meni se raspadanje vojnika na PLASTIČNE komadiće ne čini mnogo blažim od raspadanja na KRVAVE komadiće, ali marketing je marketing

MIKULENIK

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	6
Jednostavna i zabavna akcija uz koju ćete provesti nekoliko ugodnih dana	6

U PODRUM PO STARE IGRAČKE

Animacije koje prikazuju manevre plastične vojske u stvarnom svijetu grafički su vrlo kvalitetne, a odsjaj plastike na vojnicima i njihovoj opremi neke će od nas natjerati da iz podruma ponovno izvučemo stare kutije s igračkama. Gdje li mi je samo onaj plastični [illegible]...

[1] Leti, ptico leti, a nećeš još dugo **[2]** Parkiralište je to, al' autima ni traga **[3]** Za običan tail grab, morat ćete polomiti prste, a bome i kontroler **[4]** Održavanje ravnoteže je pobrano iz Tony Hawk Pro Skatera tako da na railu možete ostati jedino s preciznom rukom i mnogo živaca

Thrasher: Skate and Destroy

Kupili ste Mona Lisu da je gledate, kupili ste igru da je igrate... Hmm... ne ide, možda je ipak obrnuto PIŠE Danijel Milčić

THRASHER: SKATE AND DESTROY

proizvođač Z-AXIS
izdavač ROCKSTAR
datum izlaska U PRODAJI
žanr SKATE "SIMULACIJA"
broj igrača 1 ILI 2
platforma PLAYSTATION

Memory Card
Dual Shock, Analog

MIŠLJENJE

IGRIVOST	3
ORIGINALNOST	2

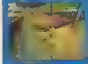
Kad vas neko počne uvjeravati da je ovo najbolja simulacija, vi mu samo lijepo recite FAQ **3**

Vjerovali ili ne, skaterski žanr na Playstationu postoji samo 3 godine. Sljedeći EA-ov (i Microcabin`sov) Street SkBer i Activisionov (Neversoftov) fenomenalan Tony Hawk's Pro Skater, Z-Axis nam nudi Trasher (pod Rockstarovim izdavaštvom), nazvan tako po istoimenom skaterskom časopisu. Predstavlja hand-railove, old school rampe i ono najbolje, hip-hop 80-ih.

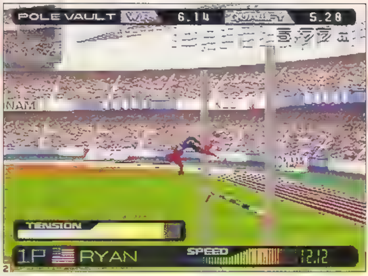
Trasher bi trebao biti prvi skaterski simulator, što donekle i je. Igrate li autosimulaciju, sve je prirodno. Igrate li pak, Trasher, to neće biti slučaj. Naime, Trasher je bliže :-) nego prirodi. Igra nudi nekoliko različitih staza za vožnju, dosta prostora i 6 mini igara za dva igrača. Svi su likovi crtani ručno i nemaju veze sa stvarnim osobama, dok su staze skinute s realnih stageova. Karijera vam počinje odabirom na single player modu. Krećete od ničega, a cilj vam je srušiti zadani broj bodova i pobjeći sa staze prije negoli isteknu dvije minute. E sad, zašto pobjeći? Ako tako ne postupite, dolet murjak i sprži vas strujicom, i to ti je game over (a kažu da je simulacija). To još i ne zvuči tako strašno, ali kad se pojavite na stazi, prvo što ćete primijetiti bit će jadne, prazne i dosadne teksture, pop-up vam je pred nosom, a to užasno živcira. Sama je igra, nažalost, još gora. Da biste izveli neki pošteni trik, morat ćete prvo dobro naštrebati sve poteze jer se svaki mora pritisnuti posebno i vrlo precizno. Nikad ne računajte na slučajnost. Morate znati svaki milimetar staze, paziti na nagib, odguravati se određenom brzinom. Užasno naporno, bez trunke gušta i zadovoljstva. Čak kad ste u zraku, morate paziti što stišćete jer stisnete li pogrešno, skate će vam se lagano odvojiti od stopala, a vi ćete nastaviti pilotirati po zraku i doživjeti neugodan susret s betonom. Krvi naravno nema (igru bi mogli kupiti i trogodišnjaku). Ja isto pričam bez veze - pa ovo je simulacija, dakle, realna je, a svi znamo da kad zvizneš glavom sa 6 metara o beton, nema krvi. Još bolja provala je energy bar sa strane. kad on stigne do nule, ne poginete vi, nego vam pukne daska. Nema što, simulacija i pol: Baciš se sa zgrade, skejt ti se rasturi, a ti živ i zdrav. Ako imate još volje i prijeđete prvi nivo, dobit ćete priliku za odabir sponzora. Sad si možete izabrati tenisice i majicu (barbika za dečke). Još su najgora stvar padovi. Sami po sebi izgledaju super, a ni činjenica da se svaki vid usporeno možda ne zvuči loše, no kad se dobro rastur te 20-ak puta i svaki put budete morali odgledati usporenu animaciju pada, u vama će se pobuditi iznenadna želja da otvorite malog sivog i pojedete CD zajedno s joypadom, a i memory bi sjeo za desert (još jedan dobar primjer simulacije). U tom naumu će vas spriječit jedino glazba za koju se mora priznati da je dobra. Ovo je prvi naslov u kojem se pojavio hip-hop 80-ih i zbilja odgovara. Prava je šteta što ga nema više

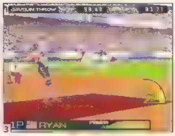
Kad jednostavno ne znate napraviti igrivu igru, napravite bilo što i prodajite ljudima kao "simulaciju"

10:3



Tony vs. Trasher





[1] Prvo što sam zaigrao bila je utrka na 100 metara. Rezultat je bio 9.71!! Prvo pa svjetski rekord **[2]** Visina letvice je 5.77 cm. Mislim da je Rayan malo podcijenio svoje kvalitete. Ovo je išlo iznad 6 metara **[3]** Način bacanja koplja je klasičan za ovakve igre: što bolji zalet pa izbor najboljeg kuta i to je to... **[4]** Daj, makni ruke s mog kanua i pusti me da veslam, čovječe!

International Track & Field 2000

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000

proizvođač KONAMI
izdavač KONAMI
datum izlaska U PRODAJI
žanr SPORTSKA SIMULACIJA
broj igrača 1-4
platforma PLAYSTATION, DREAMCAST

Memory Card · Dual Shock, Analog · Multitap

Bez komentara...

Sa svojih 30-ak (ups!) godina sumnjam da bih se mogao kvalificirati za Olimpijadu, osim kao gledatelj! A medalje, himna, zastava, pljesak s tribina? Pusti snovi. A možda ipak... PIŠE Igor Ixa Milanović

Nekada se za igre tipa Track & Field znalo u šali (??) reći da su ih sponzorirali proizvođači igraćeg hardvera. Zašto? Pa, zato što bi se nakon nekoliko seansi nekadašnjeg D. Thompson Dhecatlona vijek trajanja joysticka rapidno smanjio uslijed neljudskog (i nadljudskog) pomicanja palicom lijevo-desno ne bi li se nesretnog virtualnog sprintera natjeralo da pretrči 100 metara za nešto više od ŠEST sekunda!

No imajući u vidu robusnost Sony-jevog joypada, igranje ITF2000 ne bi trebalo imati "kancerogene" posljedice na zdravlje vaše igraće opreme. Cilj ostaje isti. Brzina vaših prstića je i dalje najvažnija postavka igre. Iako neke od disciplina ovaj put traže malo koncentracije, pamćenje određenih kombinacija gumbića i ponavljanje istih za uspješno izvođenje pojedinih elemenata, najveći će vam problem u cijeloj priči biti kako što bolje uglaviti i postaviti joypad ne biste li svoje brzinsko stiskanje doveli do savršenstva! Ovakva je jednostavnost upravljanja idealna za multiplayer mode koji i jest glavni adut ITF2000. Svatko se može bez problema uključiti u igru i igrati je jednako uspješno kao i vi (heh, heh). No, isti taj multiplayer je ujedno i najveća mana igre koliko god to paradoksalno zvučalo! ITF2000 može odjednom igrati najviše četvero igrača, što je za ovakve "društvene" igre nedovoljno. Zašto u Konamiu nisu iskoristili mogućnost uporabe dvaju multita pa, odnosno igranja osmorice igrača, ostaje mi potpuno nejasno! Šteta, jer je ITF2000 igra s potencijalom, a vijek trajanja joj je, upravo zbog već navedene jednostavnosti, opasno malen. Ne mogu se baš zamisliti kako sam samcat "tešem" rekorde u ITF2000, a, potom liječim prste ljekovitom mašću ili flasterima. Načelo je vrlo jednostavno: što više igrača, to više zabave!

ITF2000 je igra s kratkim vijekom trajanja u single play modu i ograničenim multiplayerom, koji je trebao biti njen glavni adut

Natjecateljskih je disciplina 12, od čisto atletskih, kao što su šprint na 100 metara, skok u dalj, skok s motkom ili bacanje kladiva, pa do biciklističkih, 1000 metara na kronometar, ili pak plivanja. Nakon završenog natjecanja u pojedinoj disciplini igrač dobija određeni broj bodova, ovisno o rezultatu, ili pak eventualnom obaranju svjetskog rekorda. Zbroj dobivenih bodova nakon odigravanja svih disciplina daje konačnog pobjednika. U nekim ćete disciplinama morati izboriti norme bez kojih neće biti plasmana, a time ni dragocjenih bodova, ali vam to neće biti odveć teško. Grafika je u ITF2000 odlična. Animacije likova su realistične, a njihova lica i tijela vrlo detaljno izvedena. Borilišta upotpunjena kamermanima, sucima i publikom prilično vjerno dočaravaju atmosferu atletskog mitinga, ili, ako hoćete, Olimpijskih igara. Zvučna je kulisa solidna, osim iritantnog najavljivača koji, pokušavajući biti duhovit, (pre)često postaje nepodnošljiv. Ukratko, ITF2000 je dobra "tulumska" igrica, ali samo ako vas je na tulumu četvero. Plus multitap!

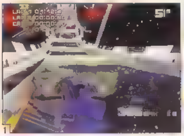
POST ISS CHILL OUT ZONE

[illegible]

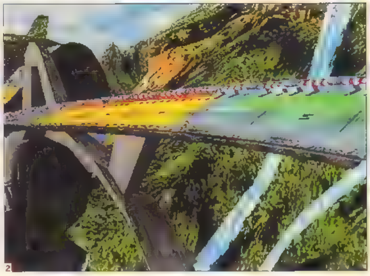
[illegible] li netko flaster??"

MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	5
Solidno, ali nažalost ništa više od toga. Šteta, jer moglo se i bolje	5



1



2

3

4

[1] Upravo idete 600 na sat. I nije neka fora na usisavaču **[2]** Prije svake utrke vidite i djelove staze, pa tako i ove smještene na Himalajima **[3]** Možda najljepša staza - Crveni trg, Moskva **[4]** Tipičan predstavnik futurističnih uređaja za čišćenje u visokorezolucijskoj grafici

Killer Loop

KILLER LOOP

proizvođač VCC
izdavač CRAVE ENTERTAINMENT
datum izlaska U PRODAJI
žanr FUTURISTIČNA SIMULACIJA VOŽNJE
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION PC

Memory Card

Dual Shock, Analog

Postojanje nekih igara temelji se na postojanju nekih drugih i ta veza je uzročno-posljedična. Upravo je tako nastala i ova igra.

PIŠE Amar Rešić

Igrajući prije mjesec dana Killer Loop, prvo što sam pomislio bilo je: evo još jednog Wipeout klona. Ovo baš i nije nešto, pomislio sam tijekom igranja, a treća mi je misao ulijevala neku nadu: možda u konačnoj verziji igra ipak bude dobra. Prve dvije misli bile su točne, a treća netočna pa je to uvjerljiva pobjeda pesimistične koalicije u ovoj izbornoj jedinici. Politiku na stranu, vratimo se igri.

TRIP-O-IDI

Odgledavši vrlo kvalitetno napravljen uvodni film, dobivate inicijalni uvod u igru i spoznaju o prirodi vozila kojima ćete upravljati. Vrlo brzi tripoidi (popularni *tripići* nemojte me ništa pitati) čija konačna brzina kod pojedinih modela prelazi čak i 1000 milja na sat (oko 1600 km/h) možda i nisu najbolji izbor no što je, tu je. Ni dizajnom nisu najprivlačniji (podsjećaju me na usisavače budućnosti, a to i nije neka fora) pa je zaključak koji se nameće očit. Dodamo li svemu i upravljivost koja balansira između loše i nikakve (umjesto zakretanja po dijagonali, vaš "tripić" zakreće po paralelnoj osi, tj. samo lijevo-desno, što je uistinu grozno), ispunili smo kvotu po kojoj Killer Loop možemo svrstati među igre čija konačna ocjena neće biti veća od tri. No, o tome na kraju.

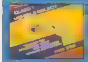
Oslanjajući se na Wipeoutov gameplay, igra nam omogućuje skupljanje različitih power-upova za naše *tripiće*, a dijeli ih na ofanzivne (različite vrste raketa, projektila, mina i sličnih naprava), defanzivne (štitovi, neranjivost i sl.) te one koji vam daju dodatno ubrzanje. Tužno je što moram primijetiti da je sve to izvedeno bez imalo truda i želje da bude barem uvjerljivo ili (ne daj bože) efikasno. Pogodak u drugi tripoid neće bitno utjecati na njegovu putanju, dok će pogodak u vas rezultirati (najčešće) samo manjim gubitkom energije.

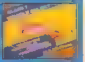
GRAFIČKA BESPUĆA

Jedino što igru koliko-toliko izvlači iz dubokog ponora zaborava je grafika. Okoliš je uistinu predivno nacrtan (vidi sve slike) i u cijelosti odgovara zemljopisnom položaju staza ili, u slučaju svemirskih utrka onome kako mali Ivica zamišlja utrkivanje po galaksiji. Tako tijekom vožnje po Havajima u jednom trenutku zaranjate duboko u ocean, na Himalaji vozite *tripić* između planinskih vrhova, a prelazak preko Crvenog trga jedan je od najljepših dijelova staze u Moskvi. Atraktivnost svih lokacija i dizajn samih staza rijetka su pozitivna strana igre. Na demoinač c najavljivana visoka rezolucija djelomično je ostvarena i doista je jedina nada da će eventualni nastavak imati što za ponuditi. Zaključak koji se nameće je da je jedini razlog postojanja Killer Loopa zaraditi što više novca u što kraće vrijeme i to na grbač ljudi koji već nekoliko godina rade Wipeout seriju. Ova je igra potpuna (i to loša) kopija svog uzora te je najvjerojatnije namijenjena onim čudnim ljudima koji nikako ne žele igrati dobre igre. Za ostale i nije neki izbor.

Na prvi pogled očaravajuće, ali takvo mišljenje ne održi se niti deset minuta. Tužno...

NEDESIGNER REPUBLIC



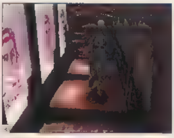


REALNOST PRIJE SVEGA

Ako bismo kojim slučajem u obzir uzeli fiziku, kretanje vozila brzinom od 700 mph (1100 km/h) uzrokovalo bi probijanje zvučnog zida, što se, naravno, ne događa. Još jedan u nizu minusa. Koji po redu, pojma nemam.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	[illegible]
Ako baš hoćete, odigrajte. Ako nećete, igrajte Wipeout	**5**



[1] Ovako to izgleda kad pretjeraš sa steroidima. A lijepo sam ti govorio! [2] Većim dijelom igre vlada dosadna priča. Iskoristite to i pročitajte koju dobru knjigu u međuvremenu [3] Nisam mogao vjerovati; to je stvarno drug Staljin i autentična ćirilica ispod njega [4] Čuj stari, imaš malo bombi ili koji AK47 jeftino, onak za frenda?

Overblood 2

OVERBLOOD 2

EVENT ENTERTAINMENT
RIVERHILLSOFT
U PRODAJI
AKCIJSKA AVANTURA
1
PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

Godina je 21120. Zeleni ajrišmen slijeće u zračnu luku East Edgea, najvećeg grada na svijetu. U kakvoj je vezi dječak s čudnim naglaskom, trojica ludih znanstvenika, antigravitacijski uređaji i globalna ekonomija bolje da i ne saznate

PIŠE Danijel Reškovac

Postoji li išta gore od igre koja iznevjeri očekivanje? Postoji. Igra na dva diska koja iznevjeri očekivanje. Doduše, od nastavka igre koja ni prvim dijelom nije pobudila veliko zanimanje igraće publike nije se mnogo očekivalo, ali vidjevši neke prokleto dobre animacije kojima se hvalio Riverhillsoft, nadao sam se nečem sasvim drugačijem. U čemu je stvar? Overblood 2 me ugodno podsjetio na neke od najboljih japanskih crtića. Rađen je u anima stilu, u čemu su Japanci kraljevi, miješanja različitih tehnologija pa ćete tako gledajući neki od tih filmova biti iznenađeni futurističnim tehnologijama kombiniranim s uređajima iz prošlog stoljeća (cepelin na mlazni pogon). Sjetite se samo Final Fantasy serijala i dobit ćete bolju sliku. Overblood 2 se može podičiti prekrasnom uvodnom animacijom, kao i animacijama tijekom igre i ne može se reći da se programeri nisu potrudili. Od samoga početka vidi se da igra odiše dobrom atmosferom zahvaljujući maštovitom scenariju. Ipak, vrlo se malo igara predstavlja jednim gotovo filmskim uvodom u kojem se navode scenaristi i redatelj! Ovakav pristup brzo nas uvlači u radnju, ali tu nastaju i prvi problemi. Čim sam počeo upravljati glavnim likom, shvatio sam da se pokreće kao dijete koje još nije naučilo hodati a kamoli trčati. Goreg upravljanja nisam još vidio. I grafika je jedna od slabijih strana. Pikselaste likove i okoliš nekako ćemo oprostiti jer na svakoj lokaciji postoji mnogo zanimljivih detalja koji možda ničemu ne služe ali pojačavaju ugođaj, ali zato kršenje tekstura ne možemo oprostiti jer kakve koristi imam od ulaska u neku sobu ako stojeći blizu zida vidim i iza njega!? Namjera programera bila je stvoriti vrli novi svijet po kojem bismo šetali i istraživali i to im je uspjelo. Mnoštvo lokacija prepunih detalja, mnogo ljudi koji prolaze ulicama s kojima možete popričati i dobiti korisne informacije, trgovine opremom (čak i odjećom) u kojima možete ostaviti mnogo love itd. Filmičnost radnje otkriva još jednu slabu stranu Overblooda - užasno mnogo priče. Kad vidite da se sprema neko objašnjenje, planiranje akcije ili samo bezazleni razgovor glavnih likova, slobodno produžite do hladnjaka, pripremite brdo hrane, kole ili piva i taman kad ispijete posljednji gutljaj popodnevne kavice, moći ćete preuzeti komande. Nemojte misliti da se sekvence s ubijajućom žvakom mogu preskočiti! Nakon nekoliko ovakvih pričica osjećao sam se kao tajni agent Alan Ford podvrgnut mučenju neprestanog ponavljanja Mozartove sonate u B duru. Ne ostanite još malo; izdržite li sve ovo prangijanje, na red dolazi akcija. Kontrast konverzacijske monotonije zamjenjuje glupo i jednostavno arkadno hopsanje po nekim platformama. Zamislite situaciju u kojoj, primjerice, junaci Resident Evila umjesto kokanja zombija igraju tetris i to je to. Ovo je kardinalna glupost koja presuđuje ovoj igri, a mene ostavlja duboko razočaranim. Baš šteta

Polako, polako, sporo, sporo, taman za zimske praznike

Da, možda grafika i nije nešto, ali je barem upravljanje odvratno.

Mili Bože, kud sam zaš'o... Vadite me vaaaaaaaaaaan!

LET'S DANCE

MIŠLJENJE

IGRIVOST	3
ORIGINALNOST	6
Visoka je ocjena zaslužena dobrom idejom i animacijama, sve ostalo smrdi.	5

HELIKOP d.o.o.
ovlašteni ditributer SONY

i

PSX
Hrvatski PlayStation časopis

U ZAJEDNIČKOJ akciji

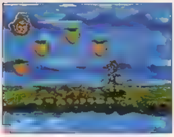
uz **svaki** kupljeni PlayStation u Helikopu dobivaš na poklon **3** broja **časopisa** PSX!

HELIKOP d.o.o.

ovlasteni SONY servis
tel.: 01/4666 888

Zagreb, Martićeva 71
tel.: 01/455 19 66, 455 19 77

Posjetite nas i uvjerite se!
Mi imamo vrhunsku kvalitetu za Vaš novac!!



[1] Drugi najbolji prijatelj, tzv. Čarobir, po cijele bi dane samo *mijeo* i *začikavao* slučajne prolaznike... [2] Ovakvih ključanica ima k'o u priči [3] Ove su voćkice korisne i nadasve zdrave, no zamkica, koja se tu zasigurno nije našla slučajno, vrlo je štetna po zdravlje [4] Opet novi problemi. Ova zelena tekućina je gadna i bolje ju je "zaobići"

Monkey Magic

NASLOV

proizvođač SUN - SOFT
izdavač B. FACTORY CO., LTD
datum izlaska U PRODAJI
žanr PLATFORMSKA ARKADA
broj igrača 1
platforma

Memory Card

Midget, zvan Hugo, manje-više drag je svim klincima. No, skupljanje novčića i proganjanje ludih jaraca prije ili poslije dosadi i najvećim sljedbenicima... Da ne ostanete sjediti prekriženih ruku, posegnite za novim simpatičnim likom u sličnoj, a opet tako različitoj epizodi pod imenom - Monkey Magic... PIŠE Tanja V tas

Da, bilo je riječi o Hugu. No, on nestaje u sjeni, a na njegovo mjesto dolazi novi lik u obliku majmuna (o kojoj je vrsti riječ, nekom drugom prilikom). Važno je da s novim likom dolazi i mnogo novih sitnica koje znače sate zabave i neizvjesnosti - što ako... Znam da će se naći netko tko će na samom početku viknuti: "Pa to je isto..." Da, slažem se, ali samo na prvi pogled. Nakon što na prvom nivou iskušate Monkeyjeve sposobnosti, uočit ćete razlike pa će se i one najveće *cjepidlake* morati složiti s mojim mišljenjem...

...LJUDI, PA OVO NIJE NI TAKO LOŠE...

ne, nije. Čak i ja, koja ni u bunilu s temperaturom 40° ne bih posegnula za Hugom (moj naklon obožavateljima) i njemu sličnim herojima, uspjela sam da ne bacim najdražu mi konzolicu igrajući Monkeyja. Da, da čudo. No, bilo kako bilo, na kraju je ispalo da je Zrnasti imao pravo (hip, hip huray) i da je igra stvarno igriva i zabavna

FISCHPAPHIKASCH...

Već u uvodnoj animaciji spoznat ćete Monkeyjevu hrabrost, spretnost i inteligenciju bez premca (ili su to ipak bile moje osobine?!) S obzirom da svaki junak ima nekog tko mu čuva leđa u gabuli i tu i tamo pomaže "pametnim" savjetima, tako i naš lik ima malu, ali zlata vrijednu pomoć - šišmiša Turbo simpatičan lik koji se pojavljuje uvijek u pravo vrijeme i na pravom mjestu (prije svakog novog "zadatka" udijelit će vam koristan savjet i time olakšat život). Usto, prije svakog novog zadatka bit će vam navedeno što vam je činiti u tom dijelu igre. Igra se sastoji od standardnog poskakivanja, skupljanja jabučica, ključeva i sličnih stvarčica. Postoje dvije vrste neprijatelja za izbjegavanje i odmjeravanje snaga. Ovi prvi lako se zaobilaze i ne stvaraju prevelike probleme, dok su likovi za tučnjavu malo veći problem (za poznavatelje Tekkena mačiji kašalj, a ostali, poput mene, nek' se pate). O sposobnostima našeg lika može se reći mnogo lijepih stvari. Osim općepoznatog skakutanja, Monkey se penje po užetu, gura kutije i kamenje (ista Lara), tuče se k'o Bruce Lee, otključava bravice i najbolje od svega ima magične moći (ne zove se mališa bez veze Monkey Magic). *Za čiri-biri* stvari pobrinuo se mudri čiča, vaš prijatelj učitelj (slušajte ga pomno i život će vam biti mnogo jednostavniji). U kretanjima po nivoima uočit ćete znatan napredak u odnosu na Huga - Monkey šeće naprijed, natrag, lijevo, desno, plus prije navedene stvarčice: guranje kutija, penjanje po užetu itd.- o kojima je Hugec mogao samo maštati (a što će siroti, rodio se u krivo vrijeme)

Nakon nekoliko nivoa, Hugo pada u zaborav, a vi s osmjehom na licu hopsate i dalje...

Svaki nivo sadrži nešto novo i drugačije od prethodnog, nema mnogo ponavljanja. I to je ono što vas tjera dalje - pogotovo kad malac nauči Đurine kućne čarolije i baci se na smanjivanje predmeta i grdobina koje mu se zamjere (a lijepo je mama govorila: 'Budi dobar pristojan'). Neki su dijelovi predviđeni za sakupljanje života i ostalih drangulija, dok ćete na druga mjesta biti upućeni s određenim zadatkom (primjerice, otključati neko iko bravica, razbiti nekog protivnika i sl.; naravno da je skakutanje i dalje glavno Monkeyjevo kretanje i način rješavanja zadataka)

Igra je stvorena za najmlađi uzrast, no ne sumnjam da će se tu i tamo naći nečija mamica i barem na tren oteti svom ljubimcu joystick iz ruku..

DOBRI I LOŠI MOMCI

[illegible]

[illegible]

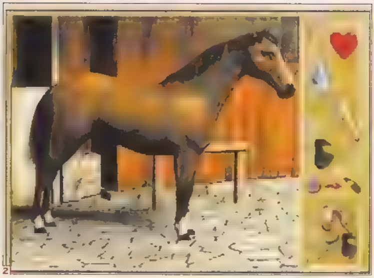
MIŠLJENJE

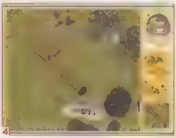
[illegible]	6
ORIGINALNOST	4
Nije loše, no s obzirom na današnje mogućnosti i već postojeće igre, osjećam se ko Alisa...	5

posjetite nas
na adresi
www.continuum.hr
CONTINUUM
Continuum d.o.o., Berslavićeva 3 (u dvorištu), 10000 Zagreb
tel/fax. 01/4872 313, tel. 01/4872-334, e-mail info@continuum.hr
ovlašteni distributer za Hrvatsku
'savezniĉka saga' u vašoj ruci
Top Gun Platinum, F-16, F-22 Pro - palice kakve imaju samo US Air Force i ThrustMaster
punim gasom
Charger, Sprint,
Formula Pro
više tipki, više akcije
Premier, Rage 3D, Fusion - višenamjenski programabilni gamepadi za PC
opremite svoj playstation
ShockHammer
Formula Race Pro
IGRANJE JE OZBILJNA STVAR!
Jednogodišnje jamstvo na sve proizvode!
Tražimo tvrtke-partnere za daljnju prodaju!

FOTO
BADROV
AGFA
OVLAŠTENI DISTRIBUTER AGFA FOTOMATERIJALA
FOTOMAT d.o.o.

KBZ
ELECTRONIC
Trnjanska 11
10000 Zagreb
tel: 6150-101
dođite ili nazovite
svakodnevno od
9 - 17 sati
VRHUNSKI
AUTO ALARMI
VIPER
DOŽIVOTNA GARANCIJA
Kompletna ponuda auto akustike...
Pioneer
SONY
KENWOOD
ALPINE
KOD NAS MOŽETE SERVISIRATI SVE VAŠE AUDIO I VIDEO KOMPONENTE
auto radije, video rekordere, televizore, kamere, auto alarme, telefone, mobitele.



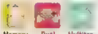


[1] Unutar igre možete čitati knjigu iz koje ćete saznati sve o timarenju konja **[2]** Sitost, čistoća i moral konja prikazane su vrlo nejasnim ikonicama koje morate naučiti interpretirati želite li iz njega izvući najbolje **[3]** Dressage ili dresura od vas traži samo smireno upravljanje lijevo-desno, dok konj sam mijenja brzinu i način kretanja - pametna životinja, nema što **[4]** Cross Country vam jednostavno ne dopušta ići onoliko brzo koliko biste htjeli te vaše jurišanje kažnjava čestim padovima

Mary King's Riding Star

MARY KING'S RIDING STAR

proizvođač TANTALUS INTERACTIVE
izdavač MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA JAHANJA
broj igrača 4
platforma PLAYSTATION



Memory Card | Dual Shock | Multitap

OCJENE

Naravno, nova rubrika mora imati i drugačiji način ocjenjivanja. Zato smo tu kao kriterije uveli budućnost (trebala bi označavati našu procjenu uspjeha ove igre), ideju (vrednuje originalnost zamisli na kojoj je igra temeljena) i zanimljivost (mjerimo interes koji mehanika i način igre pobuđuju kod igrača). Kao što ćete primijetiti, ni u opisu, a ni u ocjenjivanju nema spomena o kvaliteti grafike i zvuka ili drugim tehničkim aspektima igre. U ovoj rubrici razmatramo nešto novo i originalno ponajprije u temi igre i njezinu izvođenju. O samoj doradi ionako nema smisla razgovarati jer ne postoji nijedna slična igra s kojom bi dojmovi mogli uspoređivati, a i slike valjda pokazuju nešto.
Ukupni komentar, tj. dojam recenzenta trebao bi davati punu sliku o igri, a konačnu ocjenu smo izostavili - nju za ovakve igre uvijek na kraju donosi vrijeme.

MIŠLJENJE

BUDUĆNOST	3
IDEJA	6
ZANIMLJIVOST	3

Iako je već bilo vrijeme da se simulacija jahanja pojavi na PlayStationu, i ništa je bilo bolja od ovoga.

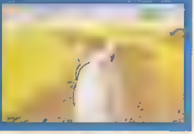
Evo nas u novoj rubrici koju otvaramo igrom kakve još na PlayStationu nije bilo - simulacijom jahanja. Mišljenja smo da igre s ovako neuobičajenim temama zavređuju da ih se izdvoji i o njima piše na poseban način jer tko zna kako će završiti. Pa i Parappa je jednom bio "neka čudna igra" PIŠE Berislav Jozić

Kako bi rekao moj omiljeni pisac, postoje djevojčice koje svoju sobu ne bi pospremile ni da ih bičuješ, ali će se zubima i noktima boriti za mogućnost da češljaju smrdljivu kljusinu i skupljaju prljavu slamu sa stajskog poda. Baš na takvu publiku i cilja Riding Star. Ova simulacija jahanja je u prvom redu simulacija brige za konja jer se oko toga i vrti veći dio igre. Čišćenje, hranjenje i napajanje konja vaše su primarne zadaće, kao i skupljanje "konjskih proizvoda" s poda i prostiranje čiste slame za žutozubog ljubimca. Tek ako ste u ovim poslovima dobri i redovni, možete očekivati da ćete biti uspješni i u meni zanimljivijim dijelovima igre - natjecanjima.
No, da ne idemo predaleko, još nekoliko riječi o održavanju konja - uz ovu igru doista možete naučiti sve o ovoj zanimljivoj (khm, khm) temi - od toga čemu služi koja četka do činjenica da konja treba ponekad pustiti da prošeće (kad to učinite, gledat ćete ga kako živahno skakuće livadom - nekoliko minuta ili dok vam ne dosadi i isključite igru). U utkrivanju svih elemenata konjske njege pomoći će vam ljubazni stari seljak i objasnit što trebate činiti. Dakako, počastit će vas i različitim mudrim izrekama i savjetima vezanim uz jahanje pa ćete ponekad požaliti što igra ne nudi i mogućnost da ga probodete vilama.
Vrijeme je da se pozabavimo i samim jahanjem. Kako je riječ o iznimno realnoj igri, na raspolaganju su vam tri stvarna načina sportskog jahanja - dresura (jahanje po specijalnom terenu gdje će biti prikazana umješnost u različitim načinima vođenja konja te eleganciji pokreta), cross country (jahanje u prirodi i preskakanje "prirodnih prepreka") te preskakanje prepona (one su ovdje umjetne i postavljene na posebne načine unutar ograđenog terena). Sva tri načina su do krajnosti formalna i svako nepoštivanje vrlo strogih pravila ovog sporta donosi kaznene bodove i diskvalifikaciju. To znači da igrači koji nisu posjećivali hipodrome neće u prvih nekoliko natjecanja jahati duže od trideset sekundi, no sve se uči vježbom. Discipline od vas traže u prvom redu preciznost, a tek onda dobre reflekse jer većinu vremena jašete vrlo sporo i cilj vam je u pravom trenutku skrenuti ili skočiti. I to je to - kompletna igra svodi se na ovaj Three Day Event (u hrv. prijevodu "Svestrani ispit jahanja") koji se ponavlja u sve težim oblicima (u načelu, sve duže i duže jahanje sa sve kompleksnije raspoređenim preprekama) nakon čega se morate pobrinuti za svog konja. Opcija igranja više igrača zvuči zanimljivo, ali zapravo ne omogućuje zajedničko igranje nego se jahači izmjenjuju. Ne budite žalosni, ionako je vrlo teško zamisliti da postoje dva čovjeka koja bi željeli igrati ovakvu igru. Iako joj se edukacijska vrijednost i sličnost sa stvarnošću ne mogu osporiti, Mary King's Raiding Star na sasvim krivi način pristupa konceptu jahanja na igraćoj konzoli - mi želimo nešto brzo i puno akcije, a ne čišćenje stajskog gnoja i polagane šetnje parkom

Igra prikladna samo za gradske djevojčice čija dob ne prelazi 10 godina

ZAŠTO NEMA BARBIE?

Usporedo s Riding Starom na PlayStationu se pojavila još jedna simulacija jahanja - "Barbie Race And Roide". Bili smo u nedoumici kojom od njih započeti novu ru[illegible] u ruku ni za koje novce.



INFO EXPRESS

DVOTJEDNI INFORMATIČKI MAGAZIN

U NOVOM BROJU IZMEĐU OSTALOG PROČITAJTE:

Internet milijarderi

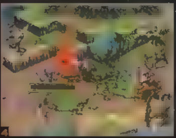
Ericsson R250S PRO
GSM telefon najteže kategorije

Nokia 8210 i 3210
Najmanji i najjeftiniji GSM modeli na tržištu

CHAOS Computer Club

Hardware

BROJ 5
INFOEXPRESSA
IZLAZI
17. SIJEČNJA A
BROJ 6
31. SIJEČNJA
NA SVIM
KIOSCIMA!

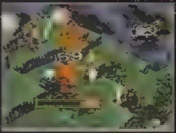


[1] Mač u kamenu. Hmm... To mi je od nekud poznato! [2] Vaša tri heroja u okruženju [3] Po jednom turnu možete se kretati samo po označenim poljima [4] Krrrrrrrrv.

Vandal Hearts

Bio je to prvi RPG koji sam igrao na playstationu i mogu reći da mi se svidio. Dovoljno govori činjenica da sam ga triput odigrao IVAN BOLKOVAC

Mak Nagan VS Zoot Hatch



Pošaljite strijelce neka oderu zlikovce iz daljine

Pčelica Maja ima i ljekovitih svojstava

Jedan od osnovnih razloga mojih dvojbi o kupnji playstationa sada već daleke devedesat i neke bio je ozbiljan nedostatak ozbiljnih RPG-ova. Jedino što ste tada mogli dobiti bile su igre poput Tekkena i Wipeouta. Nasreću, saznao sam da postoje neke igrice koje su prilično drugačije od svojih žanrovskih kolega na PC-u. Jedna od njih bila je i Vandal Hearts, stoga je prva i završila u mojoj kutijici, a svi znamo što je slijedilo poslije (Diablo, FF7...). Pogledajmo o čemu je riječ...

JAP'S RPG

Razlika između većine RPG igara na PC-u i PSX-u je u tome što potonje imaju "dječju" grafiku i gotovo uvijek epsku priču spašavanja svijeta. Ni ova nije iznimka, ali od ostalih je izdvaja to što je sastavljena od niza bitaka povezanih pričom u izvrsnim animacijama. A priča je sljedeća: U zemlji Sostegariji je tisuću godina vladala sveta Asah dinastija, potomci mesije Toroaha. Kako je vrijeme odmicalo, plemstvo je polako zaboravljalo Toroahovo učenje i sve više tonulo u korupciju i iskvarenost.
Nezadovoljni su građani pod vodstvom Arrisa Sagea svrgnuli vlast uspostavivši republiku Ishtariu. Međutim, Arris iznenada nestaje. Nekoliko godina poslije jedan od vođa revolucije, general Magnus misteriozno nestaje na mističnom otoku i tu vi upadate u igru. Kao mladi pripadnik snaga sigurnosti po imenu Ash Lambert morate istražiti okolnosti njegovog nestanka... Nemojte misliti da je to sve, priča je zanimljiva i puna zaokreta te čini integralan dio igre, mada je ona podijeljena u bitke koje su njena posebnost jer, za razliku od ostalih RPG-ova na PSX-u, ovdje ne vodite najviše tri lika nego cijelu družinu koja se bori protiv neprijatelja na velikim trodimenzionalnim borilištima punim prepreka. Tu dolazi do izražaja taktiziranje jer svaki lik može pomaknuti za određeni broj "kockica" svaki turn, a nije svejedno ni je li vaš strijelac na povišenom položaju ili u "zavjetrini". Važno je također i to idete li na neprijatelja sprijeda ili straga (sleđa im nanosite više štete). Svaki lik stječe svoje iskustvo sa svakim udarcem ili akcijom, a ono ovisi o tome je li to već prije radio i koliko je štete nanio.
Najviše ćete iskustva dobiti ubijete li neprijatelja jednim udarcem, zato postoje mali trikovi.
Primjerice,"debelokošci" su manje otporni na magije, strijelci na mač, a letači na strijele pa ćete morati pomno izabrati družinu. Likovi napreduju tako da svakih 10 nivoa možete odlučiti kako će se vaš lik razvijati, što igru čini raznolikom pa ćete je svaki put drugačije završiti.
Jedina zamjerka je nedostatak slobode kretanja, linearnost priče i nemogućnost prekida animacija i razgovora između bitaka. Ovo je bila jedna od prvih igara u kojoj ste poziciju mogli spremiti u bilo kojem trenutku bitke, ali ne za vrijeme "priče". Kad pogledam današnje RPG-ove, moram im priznati tehnološku i grafičku superiornost ali jednostavno ne mogu zaboraviti ovu antologijsku igru jer ima ono nešto, a kad je završite, slijedi pravo iznenađenje. Ako volite RPG-ove, a niste odigrali ovu igru, preporučujem vam da to učinite, nećete pogriješiti.

Dancing Zone IX

Nakon dugo vremena jedan me dodatak za psx uistinu oduševio. Ovdje vam prsti nisu dovoljni...

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	Prime
CIJENA	449 kn
UPOTREBLJIVOST	Simulacije plesa
KORISNOST	iznimna
U HRVATSKOJ	ELEMENT tel. 01/48 30 175

GOOD	sve ostalo
BAD	start se stišće sam od sebe cijena

Dobro, dobro, nisu laseri, ali je čovjeku nekako drago kad mu svijetle raznobojne lampice u mraku (dok pleše, naravno). Govorim o kojih osam led diodica koje "po defaultu" svjetlucaju čim upalite vaš *psx*. Iako nisu neki naročito koristan dodatak i ne prate ritam, moram reći da bi bez njih nešto manjkalo. Stoga, svaka čast dizajnerima na ideji (i izvedbi) da nam bar malo disko plesa donesu doma (ne mogu vjerovati da sam to rekao...). Lights on!

Testiranju ovog uređaja prišao sam s mnogo predrasuda i određenim (negativnim) mišljenjem o takvoj vrsti zabave na playstationu. Nekako mi se činilo da ovakvi dodaci izbacuju društvo potpuno iz igre jer - kome treba disko kad može plesati doma? No, moje se mišljenje učas promijenilo. Zašto? Zato jer je ovo uistinu jedan od najoriginalnijih i, mogu reći, najzabavnijih dodataka što sam ih vidio u posljednje vrijeme. Ne samo što ćete uživati predajući se ritmu, nego ćete konačno ustati iz fotelje (možda ode dolje i koja kila...). Stoga diž'te se i *let's dance!*

Tepih od 1 m²

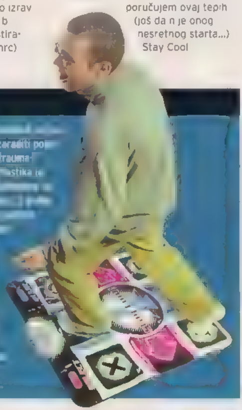
Tepih je mali (ali dovoljno velik za predviđenu namjenu) i izvrsno dizajniran. Cijeli je od čvrste plastike koju možete vidjeti na nekim pomorskim rekvizitima pa nema straha od deranja. Na sebi nosi funkcije svih tipki osim R1, R2, L1 i L2 pa ga u igrama koje ih zahtijevaju ne možete koristiti. Ugrist ću se za jezik! Pa zašto biste ga koristili? Ovo je jedan uistinu usko specijaliziran dodatak za vašu sivu kutijicu (pokušajte igrati nogomet). Osim toga, da bi se slagao s igrama za koje je namijenjen, ima i "disco lights funkciju", tj. hrpu šarenih led diodica koje počnu svijetliti čim spravicu priključite na playstation ali, nažalost, ne u ritmu glazbe (ništa nije savršeno...). Tepih je prilično stabilan, tako da je malo vjerojatno da ćete pasti bez obzira stavili ga na tepih ili na parket a ako ste baš jako nepovjerljivi, možete dokupiti poseban tvrdi podložak koji se učvrsti za tepih. Svi ostali mogu ga staviti na bilo što bez ikakvog straha da neće reagirati na dodire. Sva polja su dosta velika i prilično dobro odijeljena jedna od drugoga, tako da nećete morati previše pazit gdje stajete (kad se ufurate u igru, nemate vremena misliti o tome). Kabel je dosta dugačak pa ni tu neće biti problema. A sad:

Rock 'n' roll 'n' play

Kad jednom stanete na ovaj tepih, ne postoji sila koja bi vas s njega maknula (barem dok se dobro ne oznojite). Pokušao sam igrati Bust A Move i moram priznati da je bilo vrlo dobro. Ne samo da sam razgibao sve mišiće, nego sam zacijelo iznenadio i susjede svojim sobnim solo plesom na mjestu. Užasno me smetalo što se *start* često stiskao sam od sebe, što je vrlo frustrirajuće kad u igri dođete malo dalje jer on ima funkciju QUIT. Ipak, to ću zanemariti jer je tepih bio pogužvan na tom mjestu - da se uspio izravnati, to se vjerojatno ne bi događalo, ali moje je testiranje trajalo prekratko (šmrc). Doživljaj je uistinu fantastičan jer se za uspjeh morate potpuno opustiti i unijeti u ritam, baš kao kod "pravog" plesa. Bez toga je nemoguće igrati jer vas već na početku zabole svi mišići u tijelu, a o izvođenju složenijih komboa da ne govorimo. Zaigrao sam istu igru pomoću kontrolera, osjećaj nije bio ni do koljena onom na tepihu. Na kraju moram priznati da me već dugo nijedan komad hardvera nije toliko oduševio koliko ova plesalica - u poplavi različitih upravljača, pištolja i dual shockova izgubila se originalnost i onaj *feeling* nečeg novog. O tome da ćete naučiti plesati ne trebam ni govoriti. Stoga, ako volite ples, nemate hrabrosti pokazati se "in public" ili jednostavno žudite za nečim novim, od srca vam preporučujem ovaj tepih (još da nije onog nesretnog starta...) Stay Cool

ČUVAJ GLAVU!

Od[illegible]a mislim, je[illegible] pomoću kojega možete zaraditi po[illegible] ju[illegible] trauma[illegible] to[illegible]stika je [illegible] ce[illegible]ra i ne pri[illegible] je[illegible]va opas[illegible] Za[illegible] uživajte, jednom se živi...



Saitek RX150 Racing Wheel

Uskoro izlazi Gran Turismo 2 pa je uistinu krajnje vrijeme da nabavite volan. Možda je baš ovaj ono što tražite.

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	Saitek
CIJENA	nazvati
UPORABLJIVOST	Autosimulacije
KORISNOST	Iznimna
U HRVATSKOJ	ZOLA tel. 01/3095 153, 6526 755

GOOD
- sve ostalo
- papučice
- snažan osjećaj trešnje
- čvrstoća
- dizajn
- preciznost

BAD
- mali kut okreta
- nema gumenu oblogu

KOMPATIBILNOST

Da biste mogli uživati u svim simulacijama, ovaj volan nudi tri moda kompatibilnosti: digital, dual shock i negcon. Usto, ima još i jedan prekidač koji ima "extended" funkciju, tj. mijenja funkcije papučicama, što baš i nije previše korisno jer sva ta "poštelavanja" možete napraviti i unutar igre. Sve su funkcije detaljno objašnjene u priloženom priručniku, tako da nema problema s određivanjem što je što. Ovo je sve što trebate. A i više...

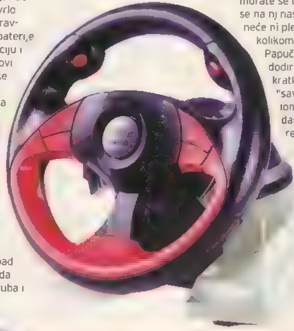
net.connect

www.saitek.com

Što reći o proizvođaču čiji proizvodi ubiru samo lovorike. Otkako se pojavio na tržištu Saitek nikako da promaši. Svi su mu proizvodi vrhunske izrade i kvalitete bez obzira kojoj platformi bio namijenjen određeni dodatak. Kad sam čuo da će i na mom stolu završiti jedan Seitekov volan, uistinu sam se obradovao. Zadovoljava li ovaj proizvod sve standarde, vidjet ćemo začas.

Brand Name

Izvadivši ga iz dobro zapakirane kutije, prvo zamjetih da je znatno manji od svih dosadašnjih volana za PSX što sam ih vidio. Glavna razlika između njega i "ostalih" je u tome što ga možete pričvrst ti vijcima za stol ili ga smjestiti u krilo ako vam stol nije u blizini dokupivš poseban nastavak (za ljenčine i one većeg obujma). Kao što sam već rekao, volan je vrlo mali (to se ne odnosi i na upravljač) - u nj stanu tek dvije C baterije potrebne za dual shock funkciju i hvataljka za stol. Svi su dijelovi izrađeni od kvalitetne plastike pa je volan iznimno čvrst, a hvataljke izvrsno prijanjaju za stol. Uprav jač je vrlo ergonomičan, ergonomičniji od svih dosad, jedino je povratna sila slabija nego kod konkurencije, a i kut okreta je malo manji (nema ni gumene drške) - ništa nije savršeno. Digitalne kontrole su diskretno uklopljene pa ne biste rekli da postoje ikakve tipke osim onih jasno vidljivih na gornjem luku. D pad je postavljen u sredinu, izgleda kao truba i izvrsno reagira. Ostale tipke su na krakovima, uklopljene u crvenu pozadinu, a iza upravljača je smješten tiptronic mjenjač koji također ne trebate silovati da bi reagirao. Vijak za stol je plastični, s pokretnom glavom pa ga možete pričvrstiti i na kosom i na neravnom stolu, a zajedno s gumenim podlošcima odozgo čini nepomičnu kombinaciju. Prema papučicama sam ispočetka osjećao laganu antipatiju, ali se to tijekom testa promijenilo u simpatiju. Prilično se razlikuju od onih u konkurenciji, kao što možete vidjeti na slici, što daje veću stabilnost, a noga vam ne mora biti pod šiljastim kutom sa stopalom pa se neće previše ni umarati. Papučice spajate pomoću telefonskog kabela, što se već pokazalo sretnim rješenjem. Mogli su biti i duži ali... Kakav je u igrama?



Excellent!

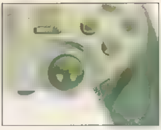
Iako se nekim ljudima nije baš previše svidio, mene je. Čvrsto stegnut za stol nije plesao u krilu, a preciznost mu je zavidna. Dovoljno je reći da sam s njime prošao vozački u Gran Turismu (oni koji su prošli znaju o čemu govorim). Ne vuče ni desno ni lijevo pa gotovo da i nije potrebno posebno namještanje, a nema ni praznog hoda ni kod upravljača ni kod papučica pa je uistinu gušt voziti bilo koju utrku (pokušao sam i par rallyja i arkada). Dual shock stvarno trese, osjećaj je savršen. Osjetite čak i mijenjanje brzina (o zabijanju u zid da i ne govorimo), jedino što zahtijeva dvije poprilično velike i relativno skupe baterije (2xC - ne mogu vam reći koliko traju jer je kod mene bio kratko). Sam osjećaj vožnje je savršen, a fiksni upravljač samo pojačava taj dojam. Ne morate se bojati da će puknuti ako se na nj naslonite u žaru vožnje, a neće ni plesati lijevo-desno ma kolikom ga jačinom motali. Papučice slušaju i najmanji dodir, ali zbog svog relativno kratkog hoda onemogućuju "savršenu" preciznost (to ionako uvijek ide "do daske"). Nakon svega rečenog mogu reći da sam ozbiljno razmišljao da ga zadržim, ali, nažalost, ispucao sam se za blagdane pa ću morati pričekati bolja vremena. Ima li bolje preporuke?

5+ ZA UMJETNIČKI DOJAM

[illegible] za snalaženje. Svaka čast.

Saitek PX2500 Double Shock Pad

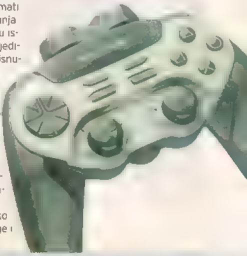
Svaki proizvođač hardvera za PSX koji drži do sebe mora u svojoj ponudi imati bar jedan dual shock kontroler. Kad je riječ o Saitekovom modelu, možemo biti sigurni da je vrhunski PIŠE Ivan Bolkovac



PROIZVOĐAČ	Saitek
CIJENA	Nazvati
UPORABLJIVOST	Sve
KORISNOST	Iznimna
U HRVATSKOJ	ZOLA tel 01/3095 153, 6526 755

GOOD	sve ostalo
BAD	triggeri se teže stišću

Uistinu treba odati priznanje dizajnerima i inženjerima koji smišljaju dual shock kontrolere jer je u ovolikoj ponudi teško zadržati originalnost kao i korak ispred konkurencije. Saitekovi inženjeri su po tome zacijelo na prvom mjestu jer je količina inovacija i funkcija što ih ovaj kontroler nudi nevjerojatna. Nud. sve što i običan dual shock kontroler i... Kao prvo, trešnja je mnogo jača nego kod Sonyjevog dual shocka zahvaljujući motorima smještenim na gornjoj strani kontrolera. Ima i shock tipku čija funkcija omogućava trešnju bez obzira podržava li igra dual shock ili ne. Kad god pritisnete x, vaš se kontroler počne tresti punom snagom, što nije baš naročito korisno, ali neka se nađe Od ostalih funkcija valja spomenut određivanje smjera analognih stickova, tj. moći ćete odlučiti hoćete li namjestiti potpunu slobodu ili samo lijevo-desno ili gore-dolje. Ta se funkcija pokazala vrlo korisnom, a i meni se jako svidjela Mislilo se, dakako, i na simulacije leta postoji trottle kotačić pomoću kojeg vrškom prsta analogno upravljate gasom/kočnicom. No, prilično je nezgodno postavljen pa nemate li duge prste, od njega nećete imati mnogo koristi (prst se od istezanja vrlo brzo umori). Ostale tipke su iste kao i kod ostalih kontrolera, jedino što je R1, J dosta teško pritisnuti. Hm, to bi bila jedina zamjerka? U igrama je radio savršeno, kao što sam već rekao, trešnja je mnogo snažnija pa kontroler morate vrlo čvrsto držati u rukama. Dizajn je vrlo ergonomičan (osim kotačića) pa ni s te strane nema problema Određivanje smjera je radilo savršeno, naročito u autosimulacijama, lijevi stick lijevo-desno, a desni gas- kočnica, tako da je stvar vrlo korisna Saitek je i ovaj put nadmašio samog sebe. Preporučujem sa 100%-tnom uvjerenošću.



PROTRESI ME NJEŽNO

Ka[illegible] is[illegible] sh[illegible] iz[illegible] [illegible]is manje snage, L1 - lijevi motor punom snagom, R1 - desni motor punom snagom. Svaka čast.

ANALOGNO? I VIŠE!

Ob[illegible] ku. [illegible] digitalni pad. [illegible] u dual shock, a kotačić radi digitalno. [illegible] tle") pri kojoj je kotačić analogan, a desni stick isključen (kod modela 2500).

Saitek PX3000 Double Shock Pad

Oni koji će reći da je ovaj kontroler jednak modelu PX2500 neka razmisle još jedanput. Naime, ovaj kontroler koristi motion sensor tehnologiju... PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	Saitek
CIJENA	455 kn
UPORABLJIVOST	Sve
KORISNOST	I više nego iznimna
U HRVATSKOJ	ZOLA tel 01/3095 153, 6526 755

GOOD	sve ostalo
	tilt funkcija
	preciznost
BAD	triggeri se teže stišću

Za razliku od mlađeg brata, ovaj kontroler umjesto drugog analognog sticka ima nešto slično, motion sensor. Razlika u tehnologiji je "neznatna"... Pa sad... Ono što smo nekad gledali u SF filmovima polako ulazi i u naše domove i polako postiže svoju zrelost, za razliku od čisto mehaničke VR rukavice. Proizvođač tvrdi da uređaj radi savršeno pa pogledajmo je li doista tako... Kad ga uzmete u ruke, primijetit ćete da je isti kao i model 2500, razlikuju se jedino u desnom analognom sticku, i funkcije su im također identične. Dakle, ovdje radi i analog i shock funcija, a tu je i kotačić Razlika je jedino u tilt funkciji koja radi na obje osi (naprijed-natrag, lijevo-desno), no o tome poslije. Prvo treba reći da je kompatibilan sa svim postojećim igrama pa s te strane nema straha A ni s one druge. Strah od novog će otjerati odličan Saitekov način podešavanja osjetljivosti i centralnog mjesta tilt funkcije. Uzimajući u obzir vaš vlastiti stil igre kao i vaš "default" položaj ruku za vrijeme igranja, moguće je postaviti vaš osobni setting u internu memoriju pada. Ako vam se to ne sviđi, uvijek se možete vratiti na tvorničku postavu - stoga - bez straha. Kao što sam već rekao, analog tipka utječe na tilt funkciju koja može biti digitalna i analogna. Kod analognog moda, moram priznati, postiže zavidnu preciznost pa bi, vjerujem, kroz dulje korištenje mogao iskoristiti sav potencijal te funkcije. Sada je ipak malo neobičnije pomicati kontroler u rukama pa nedostatak preciznosti u igrama poput Colony Warsa proizlaz vjerojatno baš iz toga. Iskušao sam ga u mnogim igrama (najviše na Colony Warsu i Gran Turismu) i u svima je radio savršeno, a tilt funkcija unosi jednu posve novu dimenziju igranja. Preporuka? Svakako

net.connect

www.saitek.com

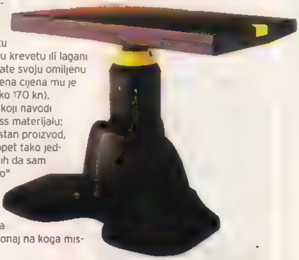
Logic 3 TopDrive Podium

Nedavno je na našu adresu stigao press materijal o jednom neobičnom dodatku za PSX, pogledajmo o čemu je riječ PIŠE Ivan Bolkovac

Kupili ste novi volan za PSX koji jednostavno ne "leži" u krilu, a stol je na drugom kraju sobe? Nema problema. Tvrtka 3Logic koja nas je prošle godine obradovala svojim izvrsnim "spremištem" za PSX i ovaj put prednjači u originalnosti. Naime, uočili su da većina volana za PSX ima ravno podnožje predviđeno za igranje na stolu, a kako je kod većine ljudi PSX dobrano udaljen od najbližeg stola (a u dnevnom ga boravku često ni nema), javili su se problemi pri igranju. Položaj u krilu je bio više nego neudoban, naročito za duže igranje, pa su se momci iz 3Logica nečemu dosjetili...

Kad neće brdo Muhamedu...

Riječ je o stoliću pričvršćenom za pod s devet predviđenih položaja za maksimalnu udobnost. Površina mu je polirana za maksimalno prianjanje gumenih podložaka pa na njoj volan neće plesati. Proizvođač posebno napominje da to nipošto nije jedina funkcija stolića - idealan je za surfanje na Dreamcastu kao i za doručak u krevetu ili lagani "snack" dok gledate svoju omiljenu sapunicu. Najavljena cijena mu je (vani!) 17 funti (oko 170 kn). Zanimljiv je citat koji navodi proizvođač u press materijalu: "Ovo je tako izvrstan proizvod, tako koristan, a opet tako jednostavan. Želio bih da sam se ja toga dosjetio" Riječi su to svjetski poznatog izumitelja Dedalusa (Deda op.a.)". Ako je to onaj na koga mislim, onda mu je Bog dao uistinu dug život. Možda kao kompenzaciju za to što mu je sina Ikara strovalio u more?



JESTE LI SPREMNI ZA NOVI IZGLED SVOJE KONZOLE?

NARUDŽBENICA

Narudžbenicu pošaljite na adresu: Fimani d.o.o. Froudeova 3, 10020 Zagreb

Molim da mi pošaljete sljedeće Graphic Kit naljepnice za PlayStation konzolu po cijeni 129,00 Kn komad, te Memory kartice 1MB (15 blocks) po cijeni od 59,00 Kn komad. U cijenu je uračunat PDV 22%.

NALJEPNICE ZA KONZOLU

MEMORY KARTICE

IME PREZIME | JMBG

ADRESA | TELEFON | POTPIS

POŠTANSKI BROJ | MJESTO | DATUM

Ukupan iznos od [ ] Kn uvećan za troškove poštarine ću platiti poštaru pouzećem.

FIMANI

FIMANI D.O.O. / FROUDOVA 3, 10020 ZAGREB
TEL./FAX 01/6526.941 / MOBIL 091.200.9872

Korak po korak

CHEATS

Tarzan

Na naslovnom ekranu otipkati
←←→→↑↓←→↑↓↑↑
Otvoriti će se opcija za biranje nivoa. Treba se spustiti na nju, označiti nivo koji želite igrati i i pritisnuti:
L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 R1 L2 R2 i sa tipkom ⊗ ući u nivo. Nakon svega ovoga, kada pauzirate igru, dobiti ćete menu s varkama.
Nikola K.

Rogue Trip

Šifre za Bosove:

Big Daddy	△ □ R2 ⊗ △ R2
Alien	[illegible]
Helikopter	[illegible] △ R [illegible] △ △ [illegible]
Goliath	[illegible]
Nighthawk	[illegible]
Seif Salamen	[illegible]

Doom

Ne[illegible]

Dario Kos kaže da je ovo ispravna šifra, za razliku od one koju smo prije objavili.

ARMY MEN 3D

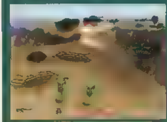
Tijekom igre pritisnuti pauzu te potom □ ○ R1 L1 R1 + R za sva oružja

KKND	crossfire

Šifre za sve nivoe:

KQULLZ	mutanti
[illegible]JZ	ljudi
[illegible]YZ	robot

Dražen Suvić



VIRUS

Šifre za nivoe:

[illegible]

Kako ova rubrika koju vi i ja zajedno gradimo polako sazrijeva, mislim da je došlo vrijeme da objasnim nekoliko sitnica u vezi odgovaranja na vaša pisma. Kao prvo, svako je pismo pročitano i svaka želja i pitanje zapisano - ni jedno ne završi u košu prije nego ga vidim. To što na svako pitanje ne odgovorim, obično znači da taj broj u rubrici nije bilo mjesta, a ni prostora da je proširimo na dodatne dvije stranice. Što se tiče šifri, uvijek objavljujemo one koje je netko od vas tražio - kako se to često poklopi sa šiframa koje je netko drugi poslao, ispod šifre je potpisano njegovo ime. Ako nitko nije poslao šifre za traženu igru - iskopam ih sam, no prednost imaju one koje nam vi pošaljete, pa zahtjev za šifre za neku rjeđe spominjanu igru može biti ispunjen tek nakon mjesec ili dva.

Kad smo već kod kašnjenja, često se dogodi da odgovor na pismo iz jednog mjeseca objavimo u sljedećem jer je stiglo prekasno - zato vam preporučujem da pričekate barem dva broja prije nego ponovno pošaljete isto pitanje, jer je vrlo velika vjerojatnost da ćete odgovor ipak dobiti - ali malo kasnije nego što ste se nadali. Nakon svega ovog, još jedan savjet - ako vam neka igra ne ide, mnogo ćete brže dobiti odgovor napišete li točno gdje ste zapeli, nego ako tražite potpuno rješenje - što je i logično, jer rješenje zahtjeva mnogo više prostora koji nam je, unatoč dodatnim stranicama, još uvijek dragocjen.

Eto, ovaj sam si put uzeo malo više mjesta, ali to je zato što imam dovoljno prostora da odgovorim na sva pisma koja ste nam poslali. Ako je vama jednako zadovoljstvo čitati odgovore i pisati pisma koliko i meni odgovarati na njih, smatrat ću da sam izvršio svoju zadaću.

Bero

LEGENDA

Oznake u tekstu (→←↑↓ SELECT START ○□⊗△ L1 L2 R1 R2) odnose se na odgovarajuće tipke kontrolera.
Znak "+" je između tipki koje treba pritisnuti istodobno.

QUAKE 2

Mnogi od vas traže šifre za ovu izvrsnu igru koja već tjednima ne silazi s top ljestvica najigranijih. Šifra koju nam je poslao Kristijan i koju smo objavili u prošlom broju, čini se, ne radi na svim verzijama igre, a drugu još nismo uspjeli naći. Ako netko sazna još kakvu šifru, neka nam što prije javi.

MEDIEVIL TEŠKOĆE

Čini se da ni uza sve helpove neki još uvijek ne mogu završiti ovu igru. Ne krivim ih - puna je zagonetki i zanimljivih dijelova pa ćemo vjerojatno morati ponovno objaviti njezin prohod. Za sada, evo odgovora:

Tonči je zapeo na "The Enchanted Earth" - ne može doći do žutog runestonea zbog laserskih zraka. Tu ti je potreban Shadow Talisman koji dobiješ tek na kasnijim nivoima.

Mario ne zna kako prizvati vještice - na nivou "The Pumpkin serpent" kod kotla upotrijebi talisman koji si našao na "Cemetery Hill" da prizoveš Pumpkin Witch, a isto je tako možeš prizvati i na nivou "Enchanted Earth". Drugi je Marijev problem odgovor na zagonetke koje postavlja Jack of The Green u "Asylum Grounds", kako je na istom mjestu zapeo i Davor, evo rješenja svih zagonetki:

1. Treba pronaći sve zelene zvijezde razasute po nivou.
2. Pronaći ploče s otiskom lica. Kad ih udariš, izraz lica se okreće, ali nikad ne želi ostati na sretnom izrazu usmjerenom prema kruni. Zato ih sve dovedi do toga da im treba po jedan udarac do sretnog lica i onda ih brzo udaraj ovim redoslijedom gornju desnu, donju lijevu, gornju lijevu, donju desnu i onu u centru.
3. Potrebno je štakora koji će vas slijediti (nađite ga sami) dovesti do slonolikog grma izbjegavajući usput mačke. Ako vam se jedna od njih približi, morate se vratiti po novog štakora.
4. Vratite se po putu do "slona" i produžite dalje otvorenim putom do strukture na čijim su zidovima nekakvi simboli. Odgurajte zvore svjetla iz vanjske sobe do simbola tako da svjetlo kroz njih dopire unutra. Kad odgurate sve tri vatre, uđite unutra i stanite na mjesto gdje se zrake svjetla sijeku.

Damir je zapeo na "Pools of the Ancient Dead" - ne zna kako preskočiti provalije. Kao prvo, to nisu provalije, nego voda, a preskočiti se ne mogu na uobičajeni način, ali samo na nekim mjestima - moraš sam procjeniti gdje je dovoljno uska

KAKO DOBITI ŠIFRE

Piše mi tako Damjan i pita kako dobivamo šifre iz igara. Doista, nikada o tome nisam napisao ni riječi, a siguran sam da to zanima i više od jednog čitatelja. Dakle, šifre koje u igrama mogu proizvoditi najrazličitije efekte dobijaju se na sljedeće načine:

Kad završite igru, vrlo često kao nagradu dobijete šifre koje će vam ponovno igranje učiniti zanimljivijim (npr. u Driveru će auti biti sitniji, ili će, u Bloody Roaru borci upotrebom šifre dobiti goleme glave). Ako završavate igru na različitim nivoima težine, i šifre koje na kraju dobijete obično su različite.

Ponekad se isplati eksperimentirati. Kad igra ima opciju za upisivanje šifre ili imena igrača, pokušaji upisivanja čudnih imena (ili riječi - naravno, ne hrvatskih, nego engleskih!) ili različitih kombinacija tipki mogu dati neobične rezultate.

Proizvođači igara ponekad na svojim Internet stranicama objave šifre kad prime mnogo pisama igrača u kojima ih traže jer time produljuju vrijeme koje će ljudi provesti uz njihovu igru, umjesto da odustanu zbog njene težine.

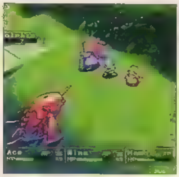
Kad dobijemo igru od proizvođača na recenziju, ponekada uz nju dobijemo i šifre za besmrtnost ili preskakanje nivoa, kako bismo mogli na brzinu vidjeti sve njezine dijelove - vrlo korisno kad se recenzija treba napisati u vrlo kratkom vremenskom razdoblju.

Ako sve ovo ne upali, preostaju specijalizirane Internet stranice na kojima postoje zbirke šifri koje možemo pretražiti.

Eto, nadam se da sam zadovoljio vašu znatiželju, no moram na kraju reći da, unatoč svemu, preporučujem korištenje šifri tek nakon što ste igru dugo igrali (dugo ne znači dva sata, nego barem tjedan dana) i zaključili da sami nikako ne možete prijeći neki dio. Vježbom i iskušavanjem različitih pristupa problemu i najteže se zagonetke i borbe mogu proći, a prerano korištenje šifre će vam oduzeti onaj osjećaj pobjede koji ste inače mogli dobiti da ste se samo malo više potrudili.

BREATH OF FIRE 3

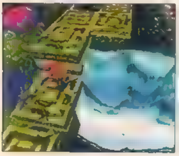
Luka ne zna kako riješiti težak problem u ovom RPG-u. Evo male pomoći. Kad padneš kroz rupu do statue, pregledaš li je, osvijetlit će se područje gdje ćeš u sanduku naći Shaman Ring. S tim se prstenom vrati do gornje statue između dvaju terminala, pročitaj što piše na njoj i stoj nepomično 15-ak sekunda da se iza nje upali svjetlo koje ti otvara put za dalje. Nadam se da sam ti pomogao - ustraj jer je kraj igre blizu.



CRASH BANDICOOT 1 & 3

Evo dokaza da legende ne umiru - Bruno igra ovu staru ali još uvijek izvanrednu igru i zapeo je na Papu Papu - ne zna kako ubiti Bossa. Stvar je u tome da moraš izbjegavati njegove udarce i skočiti mu na glavu. Svaki put kad to učiniš, malo se odmakni i pričekaj - promijenit će način napada. Kad na nj skočiš triput - gotov je.

Nikša iz Splita, pak, pita kako u trećem dijelu ove igre doći do bazuke. E, pa ona je jedna od nagrada za pobjedu nad bossovima - da bi je dobio, moraš potući N-Gina.



SOUL REAVER

Trpimir pita kako se u ovoj izvrsnoj igri koristi sposobnost "stezanja". Moraš trčati oko protivnika, a za tobom će ostati trag koji će ga obuhvatiti. Osim toga, svaki put kad dobiješ novu moć, dobiješ i kratko objašnjenje načina korištenja, pa pročitaj što će ti igra napisati.
Hvala na šiframa, o PS2 čitaj u ovom i prošlim brojevima PSX-a, a RE3 rješenje je također napisao Krešo čiji si prohod Soul Reavera čitao.

ECHO NIGHT

Unatoč lošoj grafici, ova igra dobiva sve više sljedbenika predvođenih našim Učom i njegovom hvalospjevnom recenzijom. Tako Dejan pita kako naći medaljon A (seilor medal) na brodu - odmah se u sobi gdje su četiri lutke popni preko ljestvica na ormar, a od tamo se možeš uvući u prolaz u zidu na kraju kojeg je ono što tražiš.

Cijeli prohod će biti objavljen uskoro, a u Retru ne objavljujemo igre ni po abecedi, ni po kvaliteti, nego kako nam padaju na pamet (he, he). Što se tiče dobrog biljara, ja još nisam igrao nijedan koji bih mogao preporučiti pa izbor ipak ostaje na tebi.

I hvala što si ostao naš čitatelj.

Također u brodu zapeo je i Čoli - evo kratke pomoći. Comet Book upotrijebi na Sun Plaque, Rubber Gloves upotrijebi pri radu s osiguračem, Curing Potion i Holy Water te liječe, a Glass služi da u njoj doneseš piće pijanom mornaru.

Naravno, prohod za Laru stiže, a tu su i prohodi za još neke igre koje su te zanimale. Hvala na pohvalama, a za tvoju verziju RE2 nisam nikad čuo i rado bih je vidio.

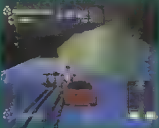
CHEATS

V-[illegible]

Za Bonus Cars, Trophys i Championships u glavnom izborniku pritisnuti:
[illegible] ←→←→↑↓↑↓⊗⊗+SELECT

N[illegible]

Kao ime upišite NFS PD i dobiti ćete sve policijske automobile.



F1 [illegible]

Kao ime vozača upisati GO COWS da dobijete bonus stazu.
Slavko Devčić

A[illegible]

Preskakanje nivoa:
Tijekom igre držati R1 i stisnuti:
[illegible]

Gledanje animacija:
U glavnom izborniku držati R1 i pritisnuti:
↑↓[illegible]

Odabir nivoa:
U glavnom izborniku držati R1 i pritisnuti:
↓↑[illegible]

Neranjivost:
Tijekom igre držati R1 i stisnuti:
[illegible]

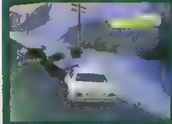
Mario Banić

C[illegible]

Pri odabiru opcija na glavnom ekranu, držite pritisnute R1 R2 L1 L2 ▣ i ◎ dok birate opcije, te ne puštajte tipke dok igra ne počne. Na taj ćete način vidjeti otkrivenu kompletnu mapu odmah na početku svake misije. Istu proceduru možete primijeniti i pri upisivanju šifre, iako je to prilično teško izvesti.
Daniel Kamik

CHEATS

Tomorrow Never Dies



Prije utipkavanja cheata pauzirati igru (ako ste dobro unijeli šifru, igra će se sama odpauzirati).

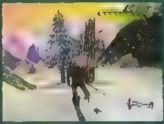
Sit med kitova - pritisnuti:

Sva oružja - pritisnuti:

Debug mode - pritisnuti:

Isključiti debug mode - pritisnuti:

Neranjivost na skijama i u automobilu - pritisnuti:



Maksimalna energija - pritisnuti:

Brže trčanje - pritisnuti:

Gledanje kroz zidove - pritisnuti:

Kraj misije - pritisnuti:

Ove cheatove unesite na glavnom izborniku (ako ste ih dobro unijeli, čuti ćete poseban zvuk).

Odabir misije - pritisnuti:

Gledanje svih animacija - pritisnuti:

Bero

NHL '99

Upiši ova imena kao šifre:

BRAINY za velike glave
SPEEDY za ubrzanje igre
BIGBIG za velike igrače
VICTORY završna animacije

Stjepan Rok

ZANIMLJIVOST MJESECA

Piše mi Mislav da Carmageddon "uopće nije krvava igra". Baš me zanima što drugi o tome misle. Komentari?

MEN IN BLACK

Ova igra na koju se do sada nismo puno obazirali ipak ima, čini se, dovoljno fanova da joj se posveti malo više prostora. Razmislit ćemo o tome, zasad evo odgovora na vaša pitanja.

Kristijan je zapeo već na početku. Bombu ćeš demontirat tako da prerežeš žicu u trenutku kad je najveći kvadrat upaljen. Naravno, moraš doći do nje, ali to si već učinio.

Kruno - baklja će ti trebati poslije. Zasad moraš izaći iz zgrade i pronaći vrata iza kojih je prekidač za energiju i upotrijebiti ga, pa se vratiti do računala na početku - onog koje nije imalo struje - i njega upotrijebiti. Također bi bilo dobro da pronađeš doktora (u sobi koju otvaraš karticom), ubiješ ga i sebi ubrizgaš injekciju koju si mu uzeo.

Georgije je zapeo na 2. misiji (Amazona)

Na početku pusti stražara da te pretraži, pa idi u bolnicu i ubij doktora da dobiješ kreditnu karticu koju upotrijebi na terminalu (moraš izaći iz zgrade) da kupiš kartu. Vrati se unutra i, ubijajući sve na koga naiđeš, popni se na kat i upotrijebi kartu na vratima na lijevoj strani. Ponovno izađi i pogledaj grafite na zidu u uličici desno od bolnice, uđi unutra i ubi, stražara, popni se i preskoči lijevo do ljestava. Po njima se popni i ubij čuvara da mu uzmeš ključ. Siđi kroz poklopac (otvori ga), pročita, poruku na stolu i pokupi pločicu s poda, pa se vrati lijevo i pokupi ključ s poda. Izađi iz zgrade i vrati se natrag kroz tajni prolaz u zidu u dvorište ispred crkve i bolnice. Zatim trči desno izbjegavajući metke. Upotrijebi ključ na vratima

BROKEN SWORD 2

Opet jedno pitanje za jednu od najboljih point-and-click avantura na PlayStationu. Dino ne zna kako prijeći snimanje filma. Evo male pomoći

Razgovaraj s Haiku o njemu, i Hawks će ti reći da se odmakneš. Kad se Haiku zamijeni s Bertom, uzmi palačinku, sirup i peciva, upotrijebi sirup na palačinki, ponudi je Bertu, a peciva baci u grm. Na plaži reci Hawksu da ti možeš biti kaskader, strel com klikaj na kameru pa razgovaraj s Flachom, a zatim Hawksu reci za Flacha i njegovu kameru.

RESIDENT EVIL

Unatoč svemu, čini se da RE uvijek skriva nekoliko tajni o kojima još nisam pisao. Na jednu od njih naletio je i Goran. Muzical Notes, naime, treba upotrijebit na - glasoviru. Ako igraš s Chrisom, trebat ćeš pomoć, dok Claire zna sama svirati. Vrata na katu za koja je potrebna šifra zasad ostavi na miru, a za druga dvoja češ ključeve naći uskoro - samo dobro gledaj. Prvi ti je cilj naći sva četiri medaljona i izaći iz kuće - lokacije medaljona bile su u prošlom broju.

GRAN TURISMO

Nepotpisani čitatelj ne zna kako igrati natjecanje (Sunday Cup i ostala) iako ima "puno love i auta". E, pa treba položiti vozačke ispite, čime će ti se otvorit različite nove mogućnosti

DUKE NUKEM - TIME TO KILL

Zoran nam je poslao lokacije secreta za prvi nivo. Ako postoji dovoljno interesa, mogao bi se potruditi i sve ih potražiti, ali morate se javiti ako vas zanima - ima li zainteresiranih?

Dakle, na početku, kod ograde je razbijen auto, a lijevo od njega je šaht na koji stav te pipe bomb. Kad eksplodira, uđite u rupu i na kraju hodnika pokupite "night vision goggles".

U stanu u koji ste se popeli gurnite žensku i iza nje ćete vidjeti prekidač. Upotrijebite ga da se makne krevet i pokupite pipe bomb.

U baru se kraj šanka nalazi kasa, a ispod nje je ekran koji upotrijebite. Otvorit će se vrata u koja uđite i iz ormara pokupite "atomic health".

U uličici iz koje se penjete u stan je velika zelena kutija koju treba odgurati da biste iza nje našli "gatling gun".

Željko ima problem s istom igrom, s nivoom "Let the games begin". Kako su vrata koja se ne otvaraju poznat problem ovog nivoa, ne samo kod nas, nego i u Americi, te se pitanje o njima često pojavljuje na različitim Internet stranicama, evo upute koje je objavio izdavač igre i kojih bi se trebalo pridržavati da bi nivo radio normalno:

1. Pobi, SVE NEPRIJATELJE u nivou prije nego uđeš u arenu
2. Nemoj ubiti NIŠTA I NIKOGA u areni dok se sva vrata ne otvore!
3. Nemoj ubiti NIJEDNOG šmiša dok ne pobiješ sve ostale.
4. Ako sve ovo ne pomogne, pokušaj koristiti energetsko oružje

FF8 PITANJCA

Unatoč rješenju, pristiglo je popriličlno pitanja za Final Fantasy 8. Krenimo redom:

Prije nego odgovorim Mireli, želio bih izraziti zadovoljstvo što ste nam pisali - obično stariji čitatelji ne vole pisati u ovakve rubrike. Ona ima problema s pronalaženjem GF-a Eden (nije jedina). Pretpostavljam da sam krivac zapravo ja jer nisam napisao dovoljno detaljno postupak nalaženja svih GF-a, ali što mogu, štedio sam na prostoru.

Dakle, kad dobijete Bahamuta (Ragnorokom do Warship Islanda koje je na jugoistoku mape, zapadno od Edeine kuće), vratite se na Ragnarok i razgovarajte sa svima pa se ponovno vratite na Warship Island (neka vam Zell bude u grupi) i spust te u rupu oštećenog svjetlosnog sustava. Upotrijebite parne blokove u redoslijedu 2-2-1-1 i Zellom uključite "huge machine". Spustite se u podrum pogledajte stroj nakon čega će vas napasti Ulitmate Weapon. Iako je ovo vrlo teška borba, nemojte od protivnika zaboraviti uzeti Eden. Inače, *Adamante* se dobije ako upotrijebite osobinu "Mug" na BGH251F2, pobijedite Adamantoise i rafiniranjem iz 10 Orihalcons pomoću GFAbil Med-RF (Eden) ili upotrebom 1 Minotaur karte; *Pulse Ammo* se može rafinirati iz Laser Cannon, Energy Crystal ili Power Generator; *Turtle Shell* se dobije ako potučete Adamantoise niskog nivoa ili Armadodo, upotrebom 3 Adamantoise ili 2 X-ATM092 karte; *Betrayal Sword* dobijaš pobjedom ili upotrebom osobine "Mug" na Forbidden, pobjedom nad Blitz ili upotrebom Forbidden karte.

Evo i jednog savjeta za istu igru koji nam je poslao Stjepan - kako dobiti GF kartu Syren:

Kad Garden poleti, idite u Dollet u kafić. Kartajte s vlasnikom i pobijedite ga, pa će vas pustiti u svoje prostorije. Uđite i dobit ćete nekoliko karti, nakon čega VIŠE PUTA pregledajte časopise, te ponovno kartajte s njim dok ne osvojite Syren.

Dodatne savjete za kartašku igru poslao nam je i Mario, uz pozdrav Marijani:

Na početku 3. CD-a možete igrati s Edeom (karta Edea) i Cidom (karta Seifer). Prije toga, u Trabia Gardenu možete od Selphiene prijateljice na trgu dobiti kartu Selphie. U Balamb gardenu u cafeteriji sjedi tip koji ima Quistis kartu. Kad generalu Carrawayju date Ifrita za Rinoa kartu, ne možete ga odmah osvojiti, nego tek kada u Fisherman's Horizon dođe upravitel, Martine koji ima Ifrita. Gradonačelnik FH-a ima Quetzaqotla.

Kao i obično, i ovaj put primili smo više vaših pisama nego što je moguće objaviti, kao i onih na čije je upite odgovoreno rješenjima u ovom broju. Među njima su se našli:

Marko - Diablo možeš pronaći u većini prodavaonica igara koje imaju starije naslove (ako ga nemaju, pitaj mogu li ti ga naručiti - obično mogu), **JA iz Našica** - kojem za Populous dajem isti savjet kao i Marku, a stare brojeve sa šiframa možeš naručiti narudžbenicom, **Matej** - a što će ti šifre za igru koju nemaš? (inače, bile su objavljene u prijašnjim brojevima), još jedan **Marko, Mario i Ivan** - GT2 je tu, a za Driver 2 su glasine još uvijek samo glasine, **Darjan** - sviđa mi se crtež, a narudžbu Hackera sam prepustio Kristijanu, jer nećemo objavljivati rješenje za TR3, **Tomislav** - Quake 2 možeš naći u trgovinama igara kod nas i u inozemstvu - pjesma ti je izvrsna!, **Karlo** - evo, nadam se da si bar djelomično zadovoljan, **Almin, Amir, Izet i Emir** - ne, NE POSTOJI šifra za skidanje Lare Croft, ili je barem zasad nitko nije otkrio, **Peter** - hvala na slici, nadam se da ti se svidio poster u prošlom broju, **Darko** - hvala na pjesmi i šiframa, prohodi su na putu, a rješenje za Mission: Impossible bilo je u prošlom broju, **Mauro** - nadam se da si zadovoljan rješenjem Dino Crisisa, **Hrvoje** - pogledaj što sam odgovorio Darku, **Krešimir** - nažalost, ne, **Teo** - nadam se da si se othrvao strašnom doktoru, a neke od šifri koje tražiš već su objavljivane u prijašnjim brojevima, **Damir** - ah, Quake 2......, **Damir, Tomislav, Ozren** - rješenje je u ovom broju pa uživajte, **Ž.M.** - slika je super, a prvih brojeva, nažalost, više nemamo (Otkud ti Diablo 2, da za njega tražiš šifre ?!?!), **Adi koji obožava RE** - hvala na obavijesti, ali sada imamo malu pauzu od RE1 i 2, **Saša** - pa top ljestvicu imaš na uvodnoj stranici rubrike "Igrali smo", **Ines, Matija, Domagoj i Lee** - ne, u ovom Tomb Raideru je Larina kuća zamijenjena uvodnim nivoom, **Luka** - u Driveru u različitim misijama dobivaš različite automobile, a završavanjem igre dobivaš različite dodatne opcije, **Jani** - hvala na pohvalama i zahvalama, a Tanji ću prenijeti pozdrave, **Goran** - pozdravi Dodu, a što si se toliko uhvatio za zelenu boju? (oko tvoje slike bilo je dosta rasprave - sličiš li na jednog od članova PSX tima ili ne - ja još uvijek tvrdim da da), **Fusher** - Fade to Black je stvarno star, pa radije napiši gdje si točno zapeo, **Sven** - želja ti je ispunjena iako je pismo stiglo prekasno, **Dražen** - Blood Omen je izvrsna igra, ali nije 3D - što će neki uzeti kao manu, ako te to ne smeta - samo izvoli. Eto, poster za kraj godine je objavljen, i prihvaćam poziv na kavu (nadam se da se ne ljutiš) **Vladimir** - Quake 3 nećemo vidjeti na ovom PlayStationu, ali je Ace Combat već izašao, **Mislav** - uz opis hardvera uvijek piše i prodavač, ali se često dogodi da hardver bude prodan, pa ih pitaj kad će ga ponovno dobiti, **Dalibor** - znam da u ORIGINALNOJ verziji Tony Hawk počinje s filmskom animacijom, ali ne znam kako počinje u OSTALIM verzijama (ako me kužiš) i hvala za šifre, **Matej** - rješenje ti je bilo u prošlom broju, **Denis** - hvala za rješenje, cigara u MGS služi da pomoću njenog dima otkriješ laserske zrake, **Vesna, Kristijan i netko nečitljivog imena** - o Tomb Raiderima smo doista već pisali previše, pa čak i o vašim problemima - TLR je već stigao, **Vibor** - na tvoje je pismo odgovoreno u prošlom broju, a za rješenje za Tomb Raider ćeš morati prelistati neke od starijih brojeva Hackera (nažalost, ne znam točno koji), **Edi** - hvala za šifre, ali o MGS-u nećemo ovaj put, **Bojan** - tajni nivo ta TR3 je bio objavljen, a stare brojeve PSX-a možeš nabaviti narudžbenicom (KOJA tajna iz Familiy Jewels nivoa ti fali?), **Vedran** - šifre uskoro, a možda čak i rješenje, **Marko** - šifre u ovom ili idućem broju, **Darko** - želim ti da što prije ozdraviš i ne zanemaruješ zemljopis i povijest, ma koliko ti se sviđao PSX, **Alex** - nažalost, za sada nemamo mjesta, ali čim ga bude malo više, naći će se tu detaljan opis različitih secreta za FF7 i FF8 jer ima dosta ljudi koji ih traže, **Nikola** - od demoa zasad ništa, ali poster smo već imali - jedna želja od dvije nije loše, zar ne?

CHEATS

MDK

Pauzirajte igru i unesite sljedeće:

↓→◎◎→→↑◎△ - bomba
↓↑◎↓↑↓[SELECT] - zračni udar
←[L]↓□◎△↑↓ - Super Chain Gun
→↑↓[R]↓◎←← - Super Gun
→◎△◎△ - veća brzina
←↑⊗△[L][R]→ - navođene Sniper Granades

Anja Tulj

Colin McRae Rally

Upiši sljedeće riječi kao svoje ime:

SHOEBOXES za sve aute
BLANCMANGE za zelene aute
HELIUMNICK za promjenu glasa suvozača
OPENROADS za sve staze
MOONWALK za slabiju gravitaciju
FORKLIFT za upravljanje stražnjim kotačima
WHITEBUNNY za igru u ogledalu
NIGHTRIDER za noćnu vožnju
SILKYSMOOTH za visoku rezoluciju

Marijo Bišop

WIPEOUT 2097

Pauzirajte igru, te držeći pritisnute [L1][R1] i [SELECT] pritisnite:

⊗◎◎◎◎◎◎ za neograničena oružja
△□◎⊗△⊗□◎ za beskonačnu energiju
△□◎⊗△□◎⊗ za neograničeno vrijeme
□◎△◎□ za sve staze

Ako držeći pritisnute [L1][R1] i [SELECT] na ekranu s odabirom opcije pritisnete □◎□△◎⊗□◎□△⊗□ dobiti ćete sve staze i zlatnu medalju za svaku od njih, te Piranha letjelicu.

Damjan Vajda

COOL BOARDERS

Ako 40 puta pritisnete [SELECT] na Options ekranu glas komentatora će se promijeniti. Kada pritisnete dovoljno puta, čuti ćete poseban zvuk koji potvrđuje unos.

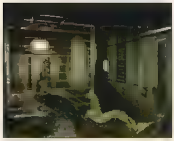
Danijel Ivankov

Dino Crisis

RJEŠENJE BROJA

Proteklih se mjesec dana mnogo raspravljalo o kvaliteti Dino Crisisa i o tome je li Berislav bio prestrog pri recenziranju iste. Svima onima koji se ne bi složili s Berom te onima koji su zapeli u ovoj kompleksnoj horror igri, ovaj prohod mnogo znači...

PIŠE Tanja Vitas



Koliko li mi je samo ovo rješenje zadalo muke. Ne zato što je igra teška, nego zato što vam nisam željela uništiti užitak rješavanja zagonetki. Malo je dobrih avantura, a Dino Crisis spada u sam vrh (uz Resident Evil i Silent Hill). Pokušala sam vam opisati sve što morate učiniti da biste završili igru, a sve glavne zagonetke i neke druge stvari izdvojiti u poseban dio - da si ne upropastite igru čitanjem rješenja ili preteškim zagonetkama.

U nekim ćete prostorijama pronaći dodatne upute kako se rješavaju pojedine zagonetke, naznake gdje i kako obaviti pojedine zadatke, kao i šifre koje će vam trebati za otvaranje sefova, vrata... - zato, bez obzira na ovo rješenje (pogotovo ako želite što više toga riješiti samostalno), nastojte pretražiti temeljito prostoriju. Pregledajte sve do čega dođete i mnoga će vam se rješenja sama ukazati.

S vremena na vrijeme uočit ćete da se neki gmizavci pojavljuju na mjestima na kojima ste ih već ubili ili ih neće biti ondje gdje bi trebali biti - nisam sigurna, ali čini mi se da to ima veze s brojem snimanja i učitavanja tijekom igre kao i koliko ste puta prošli kroz pojedine hodnike - sve s ciljem da igra bude što dinamičnija. U takvim situacijama najbolje je pobjeći sačuvavši dragocjeno streljivo.

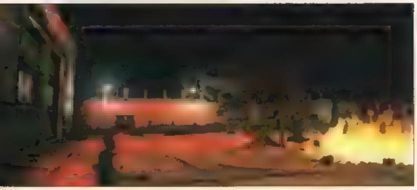
Radi lakše orijentacije, negdje ću pisati strane svijeta jer i na karti postoji kompas.

POČETAK

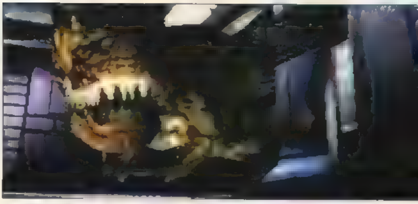
Igru započinjete u dvorištu istraživačkog centra. Krenite gore i popričajte s Gailom (onaj veliki mrgud). Slijedi kratki filmić. Nakon toga uđite u skladište (Material storage) kroz dvostruka vrata na desnoj strani. Unutra pokupite ključ za pristup stražnjem dijelu dvorišta (na vrhu lijeve police - BG Area Key) i prvu pomoć s desne police (gurnite policu koja vam smeta). Izađite i krenite dolje, do vrata gdje ste i započeli igru. Slijedi novi film u kojem vas Rick (tamnoputi tehničar) obavještava o prekidu struje tražeći da pokušate pokrenuti pomoćni generator. Gail će od vas uzeti ključ i otključati prolaz. Krenite kroz vrata i idite desno kroz njih. Pratite ga sve dok ne vidite da istražuje mrtvo tijelo. Nakon animiranog dijela pregledajte mrtvaca. Uzmite prvu pomoć i popričajte s Gailom. Uđite kroz vrata u prostoriju s generatorom.

Unutar prostorije s generatorom idite u krug dok ne dođete do dviju kontrolnih ploča. Lijeva kontrolna ploča je prva zagonetka koju morate riješiti (ZAGONETKA 1 - OKVIR 1 & 2). Kad ste to uspješno riješili, povucite polugu na drugoj kontrolnoj ploči i pokrenite generator. Krenite prema izlazu. U jednom trenutku začut ćete vrištanje i pucnjavu. Izađite. Gail više nije tu, zato krenite dalje. Slijedi kratka animirana scena i vaš prvi susret s dinosaurima. Naravno, upucajte gmaza, ali imajte na umu da nemate streljiva na bacanje. Ako ste miroljubivi, možete pobjeći bez prolijevanja krvi. Odaberite bilo koju verziju i krenite prema dvorištu u kojem ste započeli avanturu. Čeka vas još jedna zanimljiva scena nakon koje trebate ući u dvorište.

Rick (tamnoputi momak s početka priče) vas obavještava da je u kontrolnoj sobi na prvom katu i zove vas da dođete k njemu (na karti će se pojaviti prostorija u koju morate doći, ali bez dijela hodnika). Krenite prema vratima nasuprot onima kroz koja ste upravo prošli. Idite hodnikom. Nakon nekog vremena opet slijedi filmić. Nastavite hodnikom do laserske ograde. Trenutačno je ne možete deaktivirati. Na podu ćete vidjeti rešetku odvaljenu s otvora za ventilaciju. Stanite na nju i pritisnite "X". Popnite se u ventilacijski otvor. Krenite prolazom i spustite se u prvi otvor na koji naiđete. Nalazite se u hodniku iz kojeg možete doći u kontrolnu sobu. Krenite dolje hodnikom (pogledajte kartu pa će vam sve biti jasno), pokupite kutiju sa streljivom za pištolj i uđite u kontrolnu sobu. Ovdje možete saznati neke nove stvari koje će odrediti vašu blisku budućnost (opet filmić). Izađite i vratite se do mjesta gdje ste se spustili iz ventilacijskog otvora i uđite u prostoriju gdje možete snimiti poziciju (Managment Office - na karti označen slovom "S"). Ako igrate na normal težini, ovdje možete pokupiti sačmaricu. Uzmite DDK-H disk s pulta i umetak (PLUG) iz kartonske kutije (njime možete otvoriti raznobojne kutije na zidovima). Priđite nasuprotnim vratima - pokraj njih je crveni prekidač - uključite ga. Priđite sada računalu i pročitajte upute. U drugom dijelu prostorije vidjet ćete mrtvog čovjeka. Pokraj njega je kartica (Panel Key 2). Ovdje je i sef koji zasad ne možete otvoriti (osim ako niste pročitali šifru u rješenju zagonetki) i zato ga ostavite na miru ili... Izađite kroz vrata pokraj kojih je prekidač (sada možete snimiti igru - ako želite snimiti poziciju, u bilo kojem trenutku dođite do prostorije označene sa "S", uđite i izađite). Slijedi kratka scena u kojoj vas Rick obavještava da je premostio sigurnosni sustav i da sada možete isključiti lasersku ogradu. Zasad je ostavite na miru i krenite lijevo. Oprezno se krećite jer vas tu čeka dinosaur - upucajte ga. Uđite ravno kroz vrata u prostoriju (Locker Room). Pokupite drugi DDK-H disk s ormara, a ako imate mjesta, uzmite i strelice i sredstvo za zaustavljanje krvarenja. Na stolu je notebook iz kojeg možete saznati šifru spomenutog sefa. Vratite se do njega i pokupite ključ glavnog ulaza i pribor za prvu pomoć. Izađite van (po potrebi ponovno snimite igru), deaktivirajte lasersku ogradu i uđite u glavno predvorje (Main Entrance) - slijedi kratak pregled prostorije. Ako imate mjesta, pokupite predmet u prizemlju prostorije, a zatim krenite po stubama gore. Iza velikog sanduka skrivena je prva pomoć (odmaknite ga). Uđite u drugi hodnik. Ovdje vas čeka još jedan gmizavac - zato budite spremni. Kad se obračunate s njim, uzmite metke za sačmaricu. Uđite u prostoriju za odmor (Lounge). Riješite se još jednog dinosaura, pokupite prvu pomoć i izađite (ovdje je i sef koji ne možete otvoriti - treba vam šifra). Krenite lijevo do kraja hodnika, izađite van i uđite kroz vrata koja se vide na ekranu (Comm Antenna Room). Pročitajte dopis na stolu da biste saznali nešto o rješavanju problema koji slijede i vratite se u prostoriju za odmor. Otvorite sef i uzmite dijelove za nadogradnju pištolja, uporabite ih. Pročitajte i dopis na baru koji vam objašnjava uporabu kemikalija te izađite. Kako kod sebe imate 2 DDK-H diska, možete otvoriti vrata šefova ureda (lijevo od klupica). Pokraj vrata pritisnite "X" i upišite šifru (ako ste zapeli, prvo pogledajte



okvir - "pomoć pri rješavanju zagonetki", a ako ni to nije dovoljno, pročitajte šifru u rješenju zagonetki). Uđite u ured(pod uvjetom da ste uspješno otvorili vrata) i odgledajte scenu s umirućim znanstvenikom (od njega ćete dobiti Panex Key 1) Uzmite DDK-N disk. (ZAGONETKA 4 - OKVIR 1 & 2) Pokraj prozora je izlog s medaljama, umetnite Panel Key 1 i 2 (lijevo i desno) i upišite šifru. Uzmite karticu (Key Card L). Slijedi vrlo zanimljiva scena u kojoj možete poginuti ne budete li oprezni (prvi susret s glavnim "negativcem" T-Rexom). Pucajte u nj dok su mu usta širom otvorena, nakon nekog vremena monstrum će odustati od vas (za sada). Vratite se u prizemlje i izađite u dvorište ispred glavnog ulaza. Na drugom kraju možete naći mrtvaca. Uzmite DDK-N disk pokraj njega. Usput pokupite i metke za sačmaricu i kutiju prve pomoći. Pročitajte i dopis pokraj mrtvaca - zapišite šifru. Vratite se kroz glavni ulaz unutra i idite do vrata ispod stubišta. Rick će vas pozvati, a nakon toga pristupite otvaranju vrata - umetnite DDK-N disk u predviđeni otvor pokraj vrata i odgonetnite šifru (ak' imate, problema upute su znate već...). Uđite u sobu s dizalima (Elevator Hall). Pokupite umetak (plug) i prvu pomoć. Uzmite i kartu (prvog i drugog kata). Izađite u hodnik i isključite lasersku ogradu. Uđite u prva vrata na koja naiđete (Office). Upucajte gmizavca i izađite. Krenite dalje hodnikom dok ne sretnete još jednog gmaza - upucajte ga. Nastavite hodnikom dok ne dođete do mrtvaca. Uzmite mu umetak. Uđite u predavaonicu (Lecture Room). Krenite na drugi kraj prostorije i uzmite ključ (BG Room B1 Key). U najnezgodnijem trenutku dinosaur će se obrušiti na vas - odgurnite ga. U pomoć vam priskače Gail - izbušit će gmizavca kao švicarski sir. Slijedi još jedna animirana scena. Izađite i vratite se do prvih vrata u kojima ste ubili dinosaura (Office). Došećite do ploče i pročitajte sve što je ondje napisano - zapišite šifru. Priđite telefonu i aktivirajte pager. Usput možete pročitati i dopis na jednom od stolova. Otključajte druga vrata i izađite van te isključite lasersku ogradu. Sad se vratite do kontrolne prostorije (ona u kojoj je Rick). Slijedi još jedna animirana scena u kojoj vam Gail kaže da trebate osposobiti napajanje u podrumu. Krenite ponovno u stražnje dvorište (dio gdje ste i započeli igru). Otključajte vrata kroz koja prije niste mogli proći (iznad potrgane rešetke). Pokupite prvu pomoć, a zatim se



ljestvama spustite dolje u prostoriju s još jednim pomoćnim generatorom (Backup Generator Room B1). Na jednom od zidova vidjet ćete ploču koja svijetli zelenim svjetlom - to je tzv. punjač baterija - i iz njega možete izvaditi crvenu bateriju. Priđite ploči s baterijama na suprotnom zidu, pritisnite "X" i nakon toga umetnite crvenu bateriju. Na već provjeren način složite baterije tako da boje odgovaraju onima na kontrolnoj ploči s polugom (ZAGONETKA 7)te povucite polugu da biste pokrenuli generator. Iza police, koje možete odgurnuti, uzmite umetak. U jednom će vam se trenutku javit Rick pozvavši vas u kontrolnu prostoriju. Pođite ondje. Gail će vam reć. da je vidio nekog u podrumu, a vi ćete dobiti poziv upomoć. Rick će sugerirati da je to jedan od pripadnika vaše jedinice (Cooper ili Tom) i zatražiti od vas da ga idete spasiti. U isto vrijeme Gail inzistira da idete pretražiti podrum jer bi tu mogao biti dr. Kirk (glavni razlog vaše misije). Pred izborom ste - odabrati Rickovu opciju, tj. pomoći prijateljima, ili slušati Gailove naredbe i potražiti dr. Kirka. Odluka je vaša, samo pazite čitate li pravi dio rješenja u nastavku (Primijetit ćete da se ove dvije opcija poklapaju jer se više-manje krećete istim prostorijama, doduše različitim redoslijedom).

Gailova OPCIJA - Dr. Kirk

Izađite iz kontrolne prostorije i krenite lijevo. Siđite po stubama u podrum B1. U dugačkom ste hodniku. Hodajte naprijed, a onda zakrenite udesno. Uslijedit će nova animirana scena (hrpa animiranih dinosaurića jede velikog gmaza - upucajte ih ili bježite) nakon koje trebate ući u ambulantu (Medical Room) na karti označenu slovom "S". Uzmite pribor za prvu pomoć i osobnu iskaznicu (ID Card) sa stola. Izađite iz sobe (po želji snimite poziciju). Prođite kroz vrata, gdje ćete sresti Gaila. Slijedi kratka scena u kojoj će on primijetiti nekog i krenuti za njim. Nažalost, između vas će se zatvoriti rešetka pa ćete morati potražiti drugi prolaz. Vratite se do hodnika kod sobe za snimanje na prvom katu (prizemlju) te produžite do laserske ograde. Isključite je i uđite u WC (Toilet). Pokupite prvu pomoć i sredstvo za zaustavljanje krvarenja (Hemostat). Izađite van i uđite desno u prostoriju za planiranje (Strategy Room). Tu možete pronaći DDK-E disk, umetak i uređaj za pohranjivanje otisaka prstiju (Fingerprint device). Na južnom zidu je i kutija koju možete otvoriti umetkom (iz nje možete uzeti neke predmete ili ih tu možete ostaviti - kao u Resident Evilu). Na stolu je dopis koji vam objašnjava programiranje ID kartica. Otiđite do dizala na prvom katu (Elevator Hall). Sjećate se pagera - sad znate tko je mrtvac pokraj karte. Uzmite njegove otiske jer će vam poslije mnoge stvari biti jednostavnije (otiske možete uzeti i od mrtvaca ispred glavnog ulaza). Idite ravno kroz vrata i uđite u ured (Office). Umetnite ID karticu u računalo. Otipkajte odgovarajuću šifru. Sada možete programirati ID karticu i umjesto statusa pukovnik dodijeliti joj status znanstvenik, što vam omogućuje pristup dizalima. Vratite se u stražnje dvorište. Ondje će vas Rick opet nazvati i obavijestiti da je Tom poginuo. Idite ravno pa lijevo kroz vrata u prolaz do velikog dizala. Tu će vas čekati dva gmaza - uništite ih. Pokupite predmete koje nađete putem (metke, prvu pomoć). Uđite kroz dvostruka vrata. Slijedi zanimljiva animirana scena nakon koje trebate pokupiti svoje oružje i prvu pomoć - potrčite prema kontrolnoj sobi dizala (sjeveroistočno). Uzmite DDK-L disk i pretražite Tomovo tijelo da biste dobili drugi DDK-L disk. Prijeđite u drugi dio prostorije i uzmite sa zida kartu dvorišnog dijela laboratorija. Krenite putem do sobe s napajanjem dizala (Elevator Power Room). Izbjegavajte leteće dinosaure (Pterodactyle). Uđite u sobu i spustite se po ljestvama. Uzmite prvu pomoć (iza police) i karticu (B1 Crane Card). Na sredini te prostorije možete vidjeti šest kontrolnih konzola - trebate spojiti cijevi da bi napajanje proradilo, kombinirajte (ZAGONETKA 9). Slijedi novi filmić. Popnite se gore i izađite van iz prostorije. Slijedi neugodno iznenađenje - brzo pritišćite "X" da biste se izvukli iz gabule. Ako ste bili dovoljno brzi, slijedi superscena, a ako niste, ponovite sve od posljednje snimljene pozicije. Vratite se do velikog dizala. Pritisnite zeleni prekidač da biste pokrenuli dizalo. Odgledat ćete još neke animirane dijelove. Sada se nalazite u sobi s kontejnerima B1 (ponestaje mi naziva za sve te prostorije). Popnite se po ljestvama i gurnite policu da biste uzeli prvu pomoć. Krenite dalje i umetnite karticu za pristup kranu (B1 Crane Card) u kontrolnu konzolu. Slijedi nova zagonetka (ZAGONETKA 10). Zapravo, trebate prokrčiti prolaz do drugog kraja prostorije. Siđite dolje i odšećite na drugi kraj prostorije. Otključajte lijeva vrata i uzmite strelice (kod desnih). Izađite u prolaz za odvoz materijala. Isključite lasersku ogradu i otključajte vrata prema pomoćnom genaratoru. Vratite se i idite dalje po hodniku. Pazite jer će u trenutku dok prelazite pokraj rešetke na vas skočiti dinosaur (brzo udarite po "X"). Nastavite se kretati hodnikom, prođite kroz jedna vrata, pa kroz još jedna. Produžite hodnikom, a onda se popnite na prvi kat. Krenite prema sobi s dizalima (usput snimite poziciju).

Rickova opcija - pomoć prijateljima

Vratite se u stražnje dvorište (najbrži put je kroz ventilacijski otvor spočetka igre). Slijedite Ricka i uđite u prolaz do velikog dizala. Upucajte dva dinosaura na putu. Pokupite predmete (metke i pribor za prvu pomoć) i prođite kroz dvostruka vrata. Slijedi zanimljiva animirana scena. Nemojte zaboraviti pokupiti svoje oružje. Uđite u kontrolnu sobu dizala (sjeveroistočno). Unutra će vas čekati Rick i teško ranjeni Tom. Isti će vam dati DDK-L disk. Sa stola možete uzeti drugi DDK-L disk. Krenite do drugog dijela ove prostorije i sa zida uzmite kartu vanjskog dijela laboratorija. Krenite prolazom do prostorije s napajanjem velikog dizala. Izbjegavajte leteće dinosaure i uđite u prostoriju s napajanjem. Spustite se ljestvama. Uzmite prvu pomoć (iza police) i kontrolnu karticu (B1 Crane Card). U centru prostorije možete vidjeti šest kontrolnih konzola. Spojite cijevi s drugim krajem i pokrenite napajanje. (Rješenje pogledajte pod ZAGONETKOM 9). Popnite se gore i izađite van, dočekat će vas neugodno iznenađenje iz kojeg se možete izvući brzim tipkanjem po "X" (ako niste dovoljno spretni, morat ćete ponoviti sve od posljednje snimljene pozicije) - slijedi Pterodactyl u epizodi "mljeveno meso". Vratite se do velikog dizala i na komandnoj ploči pritisnite zeleni gumb. Vratite se po Toma i Ricka. Slijedi poprilično duga animirana scena. Ušli ste u prostoriju s kontejnerima. Popnite se po ljestvama, odmaknite policu i pokupite prvu pomoć. Idite dalje i uporabite karticu (B1 Crane Card) na upravljačkoj konzoli. Slijedi nova zagonetka s ciljem omogućavanja prolaza do drugog kraja prostorije. (ZAGONETKA 10) Siđite dolje (slijedi scena) i odšećite na drugi kraj prostorije. Otključajte lijeva vrata, pročitajte dopis kod mrtvaca i uzmite strelice. Izađite van kroz dvostruka vrata (slijedi scena). Isključite lasersku ogradu i otključajte vrata pokraj pomoćnog generatora B1. Vratite se natrag i krenite hodnikom dalje. Otvorite vrata, idite hodnikom do drugih i prođite kroz njih. Slijedi scena (mali dinosauri jedu velikog, upucajte ih ili protrčite dalje). Uđite kroz vrata lijevo u ambulantu (to je ujedno i prostorija u kojoj možete snimiti poziciju). Tom će u to vrijeme već biti mrtav. Sa stola uzmite ID karticu i pročitajte dosje. Iz ormarića uzmite prvu pomoć. Izađite van i otrčite lijevo. Vratite se ponovno na prvi kat, prođite kroz sobu za snimanje i skrenite lijevo u hodnik koji vodi do ureda. Isključite lasersku ogradu i uđite u WC (Toilet). Unutra pokupite kutiju prve pomoći i izađite van. Uđite u prostoriju za planiranje (Strategy Room). Tu možete pokupiti DDK-E disk, umetak i uređaj za pohranjivanje otisaka prstiju. Pročitajte dopis. Na zidu je ormarić koji možete otvoriti umetkom (korisni predmeti i prostor za suvišne stvari). Krenite u prostoriju s dizalima. Začut ćete pager - sad znate tko je mrtvac. Uzmite mu otiske i prođite ravno kroz vrata (otiske možete uzeti i mrtvacu u dvorištu ispred glavnog ulaza). Uđite lijevo u ured (Office). Umetnite iskaznicu (ID Card) u računalo i otipkajte odgovarajuću šifru (ako ste zaboravili, pogledajte na ploču) - ZAGONETKA 8. Preprogramirajte karticu da biste osigurali pristup dizalu.

POMOĆ PRI RJEŠAVANJU 1

2. Zagonetka - prostorija s generatorom
Morate poredati boje strujnih krugova tako da odgovaraju poretku na drugoj kontrolnoj ploči
3. Šifra sefa su u Locker Roomu
4. Šifru sefa u sobi za odmor možete naći u prostoriji za kontrolu antene (Comm. Antenna Room)
5. Vrata šefova ureda - iz šifre izbacite slova navedena u ključu - ostatak je rješenje.
Šifra: **H B C E F A G D I**
Ključ: **B C F G I**
6. Zagonetka - šefov ured
Prije umetanja provjerite što piše na Panel Keyu 1 i 2. Malo okretanja i šifra je tu
7. Glavno predvorje - iz šifre izbacite slova u ključu - ostatak je rješenje
Šifra
A B N D E F G H
A B W C D F G H
A B D F G H O M
A B D E F G H R
Ključ:
A B D F G H
8. Zagonetka - prostorija s pomoćnim generatorom B1
Morate poredati boje strujnih krugova tako da odgovaraju poretku na drugoj kontrolnoj ploči
9. Šifru za programiranje ID kartice možete pronaći u dopisu kraj mrtvaca u dvorištu ispred glavnog ulaza (od njega uzmite i otiske) ili u uredu (u kojoj i programirate karticu) s ploče, a otiske uzmite od mrtvaca u sobi s dizalima
10. Ispitajte koja konzola pomiče koju cijev, pritišćite boje u paru, krenite od najniže cijevi prema najvišoj, kombinirajte.
Razbijte rukovanje kontejnerima na niz dijelova, ako fulate, pokušajte neku novu kobinaciju prema novonastaloj situaciji i doći ćete do rješenja - možda ne idealnog, ali ipak vašeg!
11. Soba s dizalom B1 - prevedite brojke u slova (ENGLESKA ABECEDA) i izbacite ključ iz šifre
Šifra.
L F A C E D O E G H
R F A C T D O E R Y
Ključ
3 4 5 6 7 8
12. Šifra je u sobi za sastanke znanstvenika
13. Gledajte boju plina kroz staklo i sjetite se uputa s ploče u sobi za sastanke znanstvenika
14. Pokazivač namjestite između dva polja koja želite premjestiti na vrh, izjednačujte sliku odozdo prema gore

Vratite se do prostorije s dizalima. Uđite u lijevo dizalo. Dinosaur će odozgo skočiti na vas (brzo stišćite "X"), a vi ga ubijte. Nalazite se u prvom dijelu prostorije B1. Sa stola uzmite prvu pomoć, a sa zida kartu podruma B1. Pročitajte upute za dešifriranje, a onda otključajte vrata nasuprot dizala (ZAGONETKA 11). Uđite u glavni hodnik, idite dalje i upucajte dva dinosaura kroz lasersku ogradu, a zatim je isključite. Uđite ravno kroz vrata u knjižnicu (Library Room), tu je još jedan gmaz. Riješite ga se i uzmite prvu pomoć i dijelove za nadogradnju puštolja. Uđite u hodnik prema laboratoriju, ubijte još dva dinosaura, isključite lasersku ogradu. Uđite u lijevo sobu za sastanke znanstvenika - pokupite DDK-E disk i umetak (polica). Proučite dopis i računalo na rubu stola, kao i ploču s papirima. Vratite se u hodnik i isključite lasersku ogradu. Idite do kraja. Uđite u sobu s računalima (ujedno i mjesto gdje možete snimiti poziciju). Uzmite odvijač i umetak. Upalite računalo na drugoj strani i otipkajte šifru (ZAGONETKA 12). Usput pročitajte dosje pokraj računala.
Vratite se do prostorije za sastanke u laboratoriju i otvorite vrata koja dosad niste mogli otvoriti, uđite u kontrolu "plinske komore". Uzmite prvu pomoć i aktivirajte kontrolnu

konzolu. Provjetrite plinsku komoru. Uđite unutra. Slijedi animirana scena. Dobit ćete čip karticu (B1 Key Chip) - pazite na broj. Mrtvacu uzmite mali ključ (Small Size Key) - ako fulate kombinaciju i slučajno "pogubite" čovjeka, nećete dobiti taj ključ. (Tim ključem možete u ambulanti otvoriti kut je - samo jednu). Izađite van iz plinske komore, dinomir će vas napasti - želite li ostati čitavi, prionite stiskanju "X". Dino će ostati zatvoren u plinskoj komori - odlučite hoćete li promatrati scenu iz američkih filmova ili ste pak zaštitnik praživotinja (opet uporabite konzolu). Vratite se u knjižnicu. Umetnite čip u računalo na lijevoj strani. Otipkajte šifru s čipa (3695) - ovo je trivijalno da bih vas mučila. Slijedi (ZAGONETKA 14) - morate izjednačiti obje slike (slijedi film)
Umetnite čip u ormarić na kojem je upaljeno zeleno svjetlo i uzmite karticu (Key Card R), pročitajte dosje (sjetite se Panel Keya 1 i 2).

Vratite se do sobe s računalima. Umetnite jednu od kartica (Key Card) i pozovite Gaila u pomoć. Uskoro će se pojaviti i pomoći vam da "uključite" računalo (Oslobodite prolaz. Umetnite DDK-E disk i otvorite vrata) (ZAGONETKA 15). Uđite u prostoriju za simulaciju eksperimenta (Experiment Simulation Room). Slijedi animirana scena nakon koje pročitajte dopis pokraj računala i aktivirajte konzolu na sredini stola. Morate pritisnuti nekoliko gumba (Gamma, Beta, Alpha). Slijedi novi filmić. Pokupite dijelove za nadogradnju sačmarice (iza police - odmah ih uporabite) strelice. Izađite iz prostorije, slijed scena - sve je računalno zaključano. Odvijačem otvorite ploču s desne strane računala (prvo je proučite). Slijedi nova ZAGONETKA 16.

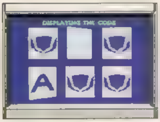
Slijedi nova scena - Gail i Rick se opet prepiru i opet je na vama da odaberete put. Ova odluka neće utjecati na ishod igre.

Gailova opcija - probiti se ubijajući dinosaure

Izađite van i uđite u istraživački prostor (Research Area Hall). Upucajte dva dinosaura koji se tu nalaze. Krenite do knjižnice i upucajte dva gmaza. Izađite u glavni hodnik i upucajte, naravno, dva dinosaura. Izađite u predvorje B1 (Hall B1) i uklonite gmaza kojeg tu nađete. Prođite kroz prolaz na kojem je prije bila rešetka pa lijevo iza ugla kroz vrata: idite ravno kroz vrata u prostoriju s kontejnerima (Carryng Out Room B1).

Rickova opcija - rješavanje zagonetke

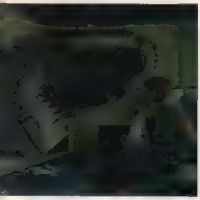
Uđite u prostoriju za simulaciju eksperimenta - upalite računalo na kraju sobe. Nova zagonetka koja je zapravo igra memorije. Imate dovoljno vremena pa zapisujte kodove - inače ćete se naći u gabuli ako pogriješite. Kako se kodovi svaki put mijenjaju, nećete ih pronaći u ovom rješenju (pazite, šifre su različitih dužina).



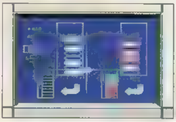
Kad uspješno riješite zagonetku, uđite u izlaz za nuždu.
Sada ćete naići na dr. Kirka i Gaila. Nakon duge animirane scene dobit ćete karticu za pristup komunikacijskoj sobi (Comm ID Card). Vratite se do kontrolne sobe na prvom katu (one u koju ste prije išli pospjetiti Ricka). Otvorite dizalo na drugom kraju prostorije i odvezite se do komunikacijske prostorije (ujedno i prostorija u kojoj možete snimiti poziciju). Uzmite metke i ključ za pristup anteni iz kutije pokraj vrata. Izađite van i po vanjskom balkonu došećite do prostorije za kontrolu antene (putem uzmite sredstvo za zaustavljanje krvarenja). Uporabite ključ za kontrolu antene. Slijedi scena aktiviranja antene. Izađite van, Rick će vas kontaktirati, a zatim će se pojavit vaš stari znanac mr. T-Rex. Ako ne želite postati predjelo, brzo otrčite do drugog kraja. Držite se jugoistočnog kuta i pucajte na T-Rexa (po mogućnosti sačmaricom dok ima otvorena usta). Nakon nekoliko pogodaka (ovisno o vašoj preciznosti i oružju koje koristite) uspjet ćete pobjeći. Slijedi novi filmić. Vratite se dolje te u dvorište ispred glavnog ulaza. Slijedi nova scena - izbjegavajte Pterodactyle i izađite kroz vrata na drugom kraju.
Krenite prolazom prema heliodromu. Sa zida će skočiti dinosaur - upucajte ga. Idite dalje ali pazite na još jednog gmaza koji će se pojaviti niotkuda. Uđite kroz vrata desno u hangar i popnite se ljestvama. Uzmite granate s police

Spustite se dolje do sanduka (one drvene možete pomaknuti) i oslobodite si prolaz do druge strane. Krenite do središta sobe (dio sa sanducima) i pomaknite ih (ZAGONETKA 17). Pokraj izlaza iz prostorije su još jedne granate, uzmite ih. Izađite van, nakon čega slijedi još jedan, ovaj put crtani, film. Bježite uokolo (ne rasipajte streljivo) dok vas Rick ne pozove (zasad ne skupljajte predmete jer bi to moglo biti pogubno). Potrčite za Rickom kroz vrata (Liaison Elevator No. 2). Nakon animirane scene naći ćete se u podzemnom prolazu do laboratorija. Krenite prema zapadu i uđite lijevo u prostoriju (Materijal room). Uzmite iskaznicu (C.O Passcard), prvu pomoć. Pročitajte i upute koje se ovdje nalaze. Izađite van i uđite u drugo dizalo. Slijedi nova scena.
Na kraju ćete završiti u sobi s kontejnerima B3. Nakon još jedne animirane scene pokupite granate i otiđite u prostoriju s pomoćnim generatorom B3 (vrata u istočnom kutu). Uzmite bateriju (Startup Batt. W) iz ormarića na zidu i prvu

pomoć (iza police). Izađite van i popričajte s Rickom. Kad on ode, možete uzeti prvu pomoć i granate. Idite do kontrolne prostorije B3 (vrata u sjeverozapadnom kutu). U kontrolnoj prostoriji pokupite umetak (iza police), prvu pomoć i dvije kartice (B3 Crane Card 1 i 2). Ovo je soba u kojoj možete snimiti poziciju (tu su i dvije kutije koje možete otvoriti umecima). Uđite u prostoriju za skladištenje oružja. Idite sjeverno. U jednom će vas trenutku napasti dinosaur (jača vrsta). Opet navalite na "X" da ne biste skončali karijeru. Gmaza upucajte ili pobjegnite (ovi su opaki - ubijaju ako vas dohvate). Uđite u transportni prolaz (metalna vrata pokraj ljestava). Upucajte



dinosaura koji se tu nalazi (za jaču verziju dinosaura odlično oružje su otrovne strelice koje će ih odmah ubiti - a ne strelice za omamljivanje). Pokupite ključ (C.O. Area Key) i karticu (B3 Crane Card 3). Brzo se vratite do spremišta oružja. Popnite se jednim ljestvama, pa onda još jednim. Ubacite karticu u dizalicu (B3 Crane Card 1). Slijedi još jedna premetaljka s kontejnerima (ZAGONETKA 18) koju trebate riješiti. Spustite se dolje i odšećite do mrtvaca, uzmite DDK-W disk. Vratite se kroz kontrolnu prostoriju do prostorije s kontejnerima. Idite oko kontejnera na drugi kraj i otključajte vrata. Upucajte par dinosaura u hodniku, pokupite pojačivač i uđite u sobu za odmor (Rest Station). Tu možete naći kartu podruma (treći kat). Uzmite umetak mrtvacu. Krenite kroz desna vrata do središnjeg stubišta, upucajte dva dinosaura koji se tu nalaze. Popnite se stubama i krenite prolazom do eksperimentalnog dijela. U prolazu je gmaz. Kad ga se riješite, uzmite prvu pomoć. Uđite u prostoriju koja služi za kontrolu prolaza (ak se sjećate Totalnog opoziva sa Švarcijem) i iz drugog dijela prostorije uzmite ključ (B2 Key Chip 1 - blizu mrtvaca) i umetak, a onda i DDK-S disk sa stola. Pomoću računala možete isključiti alarm (ne onaj pokraj mrtvaca). Izađite van u prolaz i uđite u ventilacijski otvor. Idite dalje i na kraju siđite. Pokupite strelice i karticu (Key Card Lv. C) - pozor - u tom će se trenutku na vas okomiti dinosaur - ubijte ga i uzmite karticu. Uđite u projektnu sobu (Stabilizer Design Room) i uzmite DDK-W Disk. Proučite dopis na stolu - pokazuje kako da koristite šifre. Izađite van i idite u sobu za odmor naučnika. Tu ćete se sresti s Gailom - slijedi standardna animirana scena. Pokupite umetak s police i prvu pomoć, vratite se do sobe za odmor (Rest Station). Putem će vas nazvati Rick i obavijestiti da sada možete isključiti laserske ograde. Otvorite ogradu kod glavnog stubišta i pokupite umetak (na zidu su dvije kutije). U sobi za odmor uporabite DDK-W diskove i odgonetnite šifru (ZAGONETKA 19). Uđite u Disembarkation Immigration Office, što god to predstavljalo. Priđite sredini sobe. Rick će ući i slijedi novi filmić. Uzmite ključ (B2 Key Chip 2 - pročitajte i zapamtite šifru) i umetak od mrtvaca. Izađite van i idite do sobe s kontejnerima B3. Krenite prema dizalu - čut ćete krikove i vidjeti T-Rexa. Nakon animirane scene pritisnite "X" ispred ormarića i uzmite bateriju. Otiđite do pomoćnog generatora B3. Umetnite bateriju u otvor ispred sebe. Nova premetaljka, riješite je (ZAGONETKA 20). Uključite generator i izađite van. Otiđite na veliko dizalo i od mrtvaca (trojca) pokupite DDK-D disk, umetak i karticu (Port Card Key). Vratite se u Disembarkation Immigration Office. Slijedi novi film nakon kojeg pokupite DDK-S disk s poda. Odite u sobu za kontrolu prolaza (osiguranja), uđite u drugi dio prostorije i priđite računalu koje ima utore s obje strane. Ubacite kartice (B2 Key Chip 1 i 2 - lijevo i desno) i uključite ga. Kombinacija je 0392. Slijedi još jedna zagonetka u kojoj morate izjednačiti obje strane (ZAGONETKA 21) - malo premetanja i to je to.



Izađite u prvi dio prostorije i otključajte vrata DDK-S diskovima (ZAGONETKA 22). Uđite kroz vrata u hodnik (slijedi sterilizacija), nastavite ravno u novu prostoriju (Parts Storage) i izađite kroz sjeverna vrata. Krenite lijevo i isključite lasersku ogradu (uzmite pribor za oživljavanje). Uđite u prostoriju (oznaka C na vratima) u kojoj je eksperimentalni stabilizator i upucajte gmaza. Uzmite DDK-D i vratite se u spremište dijelova (Parts Storage), skrenite lijevo hodnikom. Umetnite DDK-D disk i otključajte vrata (ZAGONETKA 23). Uđite u prolaz i gurnite karticu (B2 Key Chip 2) kod zelenog svjetla. Kod drugog svjetla ubacite drugu karticu (B2 Key Chip 1). Pokupite prvu pomoć, prođite hodnikom dalje. Uđite u prostoriju treće energije (Third Energy Area B2). Rick će vas nazvati. Na sjevernom zidu je konzola, uključite je da biste pomakli most. Uđite ravno u kontrolnu prostoriju treće energije (ne preko mosta) i spustite se dolje po stubama. Idite u krug po prostoriji, pročitajte upute na stolu i pokupite pojačivač iza ormarića. S računala uzmite karticu (Key Card Lv. B). Popnite se stubama i uzmite umetak, pročitajte još jedne upute. Uđite u prostoriju za kontrolu frekvencije napajanja. Pogledajte teško ranjenu znanstvenicu. Uzmite kartu područja sa zida. Pročitajte dosje na stolu i zapamtite šifru. Na zidu desno od ranjene znanstvenice čeka vas još jedna zagonetka - riješite je (ili čitajte rješenje - ZAGONETKA 24).

Vratite se do kontrolne prostorije treće energije. Aktivirajte računalo (ravno ispred vas). Nakon scene vratite se u prostoriju za kontrolu frekvencije - znanstvenica je ubijena. Pretražite tijelo i naći ćete podsjetnik - šifra od sefa - zapamtite je. Uporabite uređaj za skupljanje otisaka na ploči pokraj tijela. Krenite istočno - slijedi animirana scena. Nalazite se u prolazu do Kirkovog osobnog laboratorija. Uđite u laboratorij i krenite naprijed. Dr. Kirk će se pojaviti uperivši vam pištolj u glavu. U tom će se trenutku pojaviti Gail i izvući vas iz gabule (po n-ti put). Dobit ćete karticu (Key Card Lev A). Opet slijedi izbor između Gailove i Rickove ponude. Odaberite bilo koju opciju jer nijedna ne utječe na kraj.

POMOĆ PRI RJEŠAVANJU 2

15. Pročitajte redom slova ispod kojih nema brojeva
    Šifra:
    T H E
    T H I R D E F N F E
    B A L L 0 N
    H I R O R R S G S Y
    Ključ.
    1 2 3 4 5 7 9
16. Oprezno promotrite slike (računajte da svaku možete zarotirati u bilo koju stranu). Vodite računa i o tome da će, ako se dijelovi slike preklapaju, ostati onaj koji ste posljednji umetnuli. Ako fulate, morat ćete riješiti novonastalu situaciju sami jer rješenje više ne vrijedi.
17. S balkona promotrite i skicirajte položaj kutija (kad gurnete prvu kutiju, možete se provući s njene gornje strane)...
18. Vidi pod 10!
19. Pretvorite brojeve u slova i uklonite ih iz šifre
    Šifra.
    W B A D T H E I R C
    D D D H W
    C B C G A
    F G H I Y
    Ključ.
    2 3 4 6 7 8 9
20. Poredajte baterije tako da boje odgovaraju onima na konzoli s polugama (već ste to radili pa ne bi trebalo biti teško)
21. Sparite istobojna polja s lijeve i desne strane i zatim razmjenite boje (prozirnu i bijelu) - računajte da odabrana polja uvijek završe na vrhu
22. Izbacite slova ispod kojih su brojevi - ostatak je šifra
    Šifra:
    S A T U R D A Y
    B A B Y
    N I L L G H I T
    Z F E V E R
    Ključ:
    2 5 6 7 9
23. Pretvorite brojke u slova i izbacite slova u ključu
    Šifra:

04	15	03
20	15	18
06	11	09
18	11	07

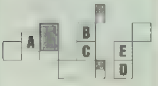
    Ključ: **GF**
24. Vidi pod 16!
25. Birajte brojeve i slušajte tonove - moraju odgovarati onima s vrpce (svaki broj možete odabrati samo jednom) - šifru zapamtite jer će vam poslije trebati
26. Sjećate se gore navedene šifre - upišite "0" i dodajte prve tri znamenke
27. Ista stvar samo koristite posljednje tri znamenke
28. Šifru ste mogli saznati iz dosjea u prostoriji gdje je dr. Kirk ubio znanstvenicu

RJEŠENJA ZAGONETKI 1

1. Odaberite redom: **DESNO, CENTAR, DESNO**
2. Šifra sefa je **0426**
3. Šifra sefa je **8159**
4. Odgovor: **HEAD**
5. **705037** (SOL, LEO naopako)
6. Odgovor: **NEWCOMER**
7. Odaberite redom: **CENTAR, DESNO, LIJEVO, CENTAR, LIJEVO, DESNO**
8. Otisci u dvorištu (**57036**), otisci u sobi s dizalom (**58104**)
9. Postupite po shemi:

Prvo: Konzola "C" - odaberite crveno
Drugo: Konzola "D" - odaberite crveno
Treće: Konzola "B" - odaberite zeleno
Četvrto: Konzola "E" - odaberite zeleno
Peto: Konzola "F" - odaberite plavo
Šesto: Konzola "A" - odaberite plavo

10. Rukujte kranom sljedećim redom:
Odaberite **GORE, DOLJE, LIJEVO, UHVATI, START**
Odaberite **LIJEVO, SPUSTI, START**
Odaberite **GORE, UHVATI, START**
Odaberite **IZLAZ**
11. Odgovor: **LABORATORY**
12. Šifra je **7248**
13. Pritisnite: **ZELENO, CRVENO, PLAVO**
14. Pomaknite pokazivač u najniži položaj (za svaki slučaj iako je ovo predefinirani položaj), pa ga vratite za jedno mjesto gore (dvaput stisnite "X"). Zatim ga pomaknite još jedno polje gore i stisnite "X". Pomaknite pokazivač za dva mjesta gore i stisnite "X".
15. Odgovor: **ENERGY**
16. Gledano slijeva nadesno, odaberite treću sliku i zarotirajte je jednom udesno i umetnite je. Odaberite prvu sliku i umetnite je. Odaberite drugu sliku, jednom je zarotirajte udesno i umetnite
17. Postupite po shemi:



A - gurnite gore i provucite se kroz uski prolaz s gornje strane
B - gurnite desno
C - gurnite dolje
D - gurnite desno
E - gurnite gore

Gailova opcija - bitka s dinosaurima

Izađite iz prostorije i krenite do kontrolne prostorije treće energije. Uđite u dizalo. Sada morate otići do spremišta specijalnog oružja da biste nabavili stabilizator i inicijalizator (Stabilizer, Initializer). Pripremite se jer vas čeka sva sila dinosaura (i to onih jakih) na putu do spremišta. Ako preživite i uspješno dođete do spremišta, uđite unutra u drugi dio prostorije. Krenite dizalom i pokupite stabilizator i inicijalizator.

Rickova opcija - sklapanje dijelova

Budući da ste ovo odabrali, dobit ćete disk za planiranje. Krenite do spremišta dijelova. Otključajte vrata i izađite van, a onda uđite na vrata do tih - uokolo ćete sretati hrpu dinosaura - prokrčite svoj put. Idite ravno u spremište dijelova. Otvorite vrata koja imaju A pristup. S desne strane je ormar, odgurnite ga i pokupite umetak. Odslušajte snimljenu traku (pazite na završetak snimke - nadam se da imate sluha). Sad umetnite disk za planiranje u računalo. Upišite šifru - prepoznajte je po zvuku (ZAGONETKA 25). Pokupite dijelove jezgre (Core parts 1 i 2). Ne zaboravite dijelove za nadogradnju bacača granata u drugom dijelu prostorije. Vratite se u prostoriju za dizajn stabilizatora (van pa desno, desno, van, desno). Umetnite disk s planom u računalo smješteno točno nasuprot vrata. Upišite šifru (ZAGONETKA 26). Uzmite dio 1-B. Priđite drugom računalu(uz južni zid) i umetnite disk - upišite šifru (ZAGONETKA 27). Uzmite dijelove 1-A i 2-A. Sada otiđite do prostorije za eksperimentiranje sa stabilizatorom (kroz vrata lijevo pa desno - vrata s oznakom "C"). Prođite kroz vrata koja imaju A na sebi i ubacite disk kod staklene police. Uzmite dio 2-B. U računalo s desne strane ubacite prvi dio jezgre (Core Parts 1). Slijedi vrlo jednostavna zagonetka. Kad je riješite, dobit ćete stabilizator i inicijalizator. Usput otvorite sef pomoću šifre koju ste pokupili mrtvoj znanstvenici (1281) i nadogradite sačmaricu

Vratite se do prostorije kontrole prolaza (osiguranja) i umetnite karticu u računalo(blizu mrtvaca). Preprogramirajte karticu (ZAGONETKA 28). Otiđite do kontrolne prostorije treće energije. Uključite računalo koje se nalazi nasuprot južnih vrata. Otiđite do Third Energy Area B2 - prijeđite most. Uključite zeleni prekidač i ubacite stabilizator. Vratite se ondje gdje su bila dvoja vrata i krenite desno dok ne dođete do dizala. Spustite se dolje do Third Energy Area B3. Idite dalje, popnite se jednim stubama i spustite se po drugima. Krenite još malo dalje dok ne dođete do zelenog prekidača. Naravno, i njega uključite i umetnite inicijalizator. Idite još malo dalje - do računala. Uključite ga. Vratite se gore do Third Energy Area B2, još jednom prijeđite most i uključite računalo. Slijedi nova animirana scena. Otiđite do dr Kirkove knjižnice (Library Room) - srest ćete Galla. Dobit ćete Pulse Receiver, potom slijedi još animiranih dijelova.
Opet možete izabrati koga ćete poslušati. Vaš izbor će ovaj put utjecati na kraj igre

PRVI ZAVRŠETAK (dr. Kirk - uhvaćen, Gail - poginuo)

Ako ste izabrali Gailovu opciju, vratite se do prostorije u kojoj je eksperiment sa stabilizatorom. Ako je Rick vaš izbor, idite u spremište specijalnog oružja. Što god odabrali, ostatak koji slijedi je isti. Sve je puno dinosaura - zato budite spremni za stalne obračune - nadam se da kod sebe imate dovoljno streljiva, strelica i pribora za prvu pomoć. Slijedi još filmića. Krenite prolazom do luke, slijedite hodnik i uđite u pristanište. Uđite kroz sjeverna vrata u hangar za letjelice na zračnom jastuku (Hoovercrafte). Pokupite metke. Slijedi zanimljiva scena u kojoj će vam vaš stari znanac zadati dodatne muke. Iziđite van iz kabine brodića i obračunajte se s T.Rexom. Uživajte u kraju.

DRUGI ZAVRŠETAK (dr.Kirk - nestao, Gail - živ)

Krenite u spremište lebdjelica sa zračnim jastukom, spustite se stubama. Otiđite do pristaništa (Port). Uporabite Energy Tank na bačvi u jugoistočnom kutu prostorije. Vratite se u spremište Hoovercrafata, Spustite se stubama. Pokupite metke i izađite van iz prostorije. Slijedi završna bitka sa T.Rexom. Svaki put kad se na ekranu pojavi "FIRE" pucajte po monstrumu. Nakon nekoliko (tisuća - ha ha) uspješnih pogodaka gmaz će konačno skončati karijeru. Slijedi završna animacija.

TREĆI ZAVRŠETAK (dr.Kirk - uhvačen, Gail - živ)

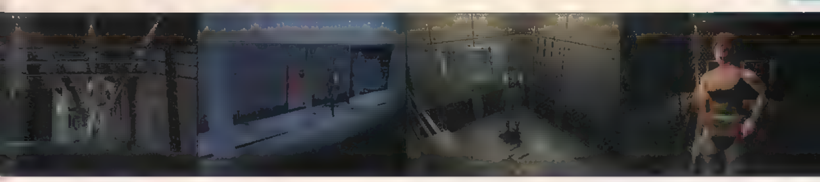
Postoje dva načina na koji možete dobiti treći i najbolji završetak (ako niste zamrzili koji od dva spomenuta lika)

Gailova opcija

Ne idite u sobu za eksperimentiranje sa stabilizatorom (na karti označena crveno), nego krenite prema podzemnom helidromu. Postoji nekoliko načina da ondje stignete.
1. Krenite prolazom do sobe s kontejnerima. Tu vas čeka nekoliko dinosaura - ukokajte ih. Pređite u spremište oružja i tu koknite dinosaure. Uđite u transportni prolaz, upucajte gmaza. Pritisnite zeleni prekidač da biste aktivirali dizalo. Uđite u podzemni helidrom.
2. Krenite do sobe za odmor znanstvenika. Na istočnom zidu sobe vidjet ćete računalo. Uključite ga i riješite četiri puta zagonetke da biste otvorili vrata. Uđite u prolaz i stići ćete do transportnog prolaza za heliodrom. Uključite dizalo (zeleni prekidač) i uđite u podzemni heliodrom.
3. Krenite do središnjeg stubišta - upucajte gmazove. Prođite kroz vrata s oznakom "A". Sada ste u transportnom prolazu do pristaništa. Uđite u transportni prolaz i uđite u heliodrom. Krenite do sredine prostorije i vidjet ćete scenu s helikopterom. Izađite van i krenite do prostorije označene crvenom bojom na karti (prostorija ovisi o načinu na koji ste došli do stabilizatora i inicijalizatora. Slijedi animirana scena nakon koje izađite van i uđite u dizalo. Slijedi nova scena i posljednji obračun s T.Rexom. Upucajte gada i uživajte u završetku.

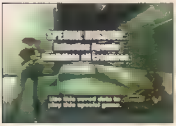
Rickova opcija

Ne idite u područje označeno crvenom bojom na karti, nego uporabite Pulse Receiver da biste odredili poziciju dr. Kirka. On je u podzemnom heliodromu. Postoji nekoliko načina da ondje stignete.
1. Uđite u prolaz do sobe s kontejnerima. Upucajte ondje dinosaure. Uđite u spremište oružja i upucajte gmazove. Krenite transportnim prolazom - upucajte gmaza. Uđite u transportni prolaz heliodroma. Pritisnite zeleni prekidač i uključite dizalo. Uđite u podzemni heliodrom.
2. Idite u sobu za odmor znanstvenika. Na istočnom zidu je računalo. Uključite ga i riješite zagonetke četiri puta nakon čega će se vrata otvoriti. Naći ćete se u transportnom prolazu heliodroma. Uključite dizalo i užite u podzemni heliodrom.
3. Krenite do centralnog stubišta. Izađite kroz vrata s oznakom "A", nalazite se u transportnom prolazu pristaništa. Uđite u transportni prolaz heliodroma, aktivirajte dizalo, pa još jedno i uđite u heliodrom.
Krenite na sredinu prostorije. Vidjet ćete dr. Kirka kako pokušava pobjeći helikopterom. Slijedi animirana scena. Pokupite metke i izađite van. Nova animirana scena. Pokupite sve predmete, na zidu je i kutija pa nadopunite zalihe posljednji put. Izađite natrag kroz vrata da biste pokrenuli događaje. Slijedi obračun s T.Rexom posljednji put. Upucajte ga i uživajte u završnoj animaciji.



Kad završite igru, možete je početi ispočetka u težem modu ili pak nastaviti sa snimljenom pozicijom - dobit ćete neke dodatne stvari

Operacija Wipeout (ne to nije naganjanje futurističkim letjelicama nego totalno istrebljenje) - da biste igrali ovu misiju, morate igru završiti za manje od 5 sati (to ne bi trebalo biti teško sad kad imate rješenje)
Ovdje ne možete snimati poziciju, a nemate ni kartu



MISIJA br.1

Karta: podrum prvi kat
Imate 5 minuta da upucate deset dinosaura
Oružje: sačmaricu, pištolj i bacač granata
Ostala oprema: hrpa metaka, strelica i granata, pribor za prvu pomoć

Upucajte sve dinosaure za 5 minuta i vratite se do mjesta iskrcavanja. Nalazite se u hodniku ambulante. Uđite u hodnik B1 i upucajte dva dinosaura. Otiđite u hodnik do prostorije s kontejnerima i upucajte gmaza. Vratite se u glavni hodnik, upucajte dva dinosaura. Uđite u knjižnicu i uklonite dva gmaza. Krenite u istraživački dio. Uklonite još dva dinosaura. Uđite u sobu za sastanke znanstvenika i u plinsku komoru. Upucajte posljednjeg gmaza. Brzo se vratite u hodnik ambulante pobjegnite po stubama

MISIJA br.2

Karta: podrum drugi kat
Imate 4 minute da upucate šest dinosaura
Oružje: nadograđena sačmaricu i pištolj, bacač granata
Ostala oprema: hrpa metaka, strelica i granata, pribor za prvu pomoć

Manji broj pametnijih i jačih protivnika. Nalazite se u prolazu do istraživačkod odjela. Upucajte gmaza u kutu. Uđite u sobu osiguranja (kontrole prolaza). Uđite u skladište dijelova. Uđite u istraživačku sobu i upucajte dva dinosaura. Uđite u prostoriju za dizajn stabilizatora. Upucajte gmaza. Izađite i odite do sobe za odmor znanstvenika. Po putu pazite na gmaza koji će vas presresti - upucajte ga. Uđite u prolaz i upucajte posljednjeg gmaza
Brzo se vratite do prolaza u straživački odjel i spustite se stubama

MISIJA br.3

Karta: podrum treći kat
Imate 3 minute da upucate sedam dinosaura
Oružje: nadograđena sačmaricu, pištolj i bacač granata
Ostala oprema: hrpa metaka, strelica i granata, pribor za prvu pomoć

Novi protivnici su veći i znatno opasniji. Budite vrlo oprezni da biste izvukli živu glavu. Kao što ste mogli zaključiti, ovo je završna i najteža misija. Nalazite se kod središnjeg stubišta, upucajte tu dva dinosaura. Idite do stanice za odmor i uđite do prolaza za prostoriju s kontejnerima. Upucajte dva gmaza i uđite u prostoriju s kontejnerima. Uđite u spremište oružja i upucajte dva gmaza koji vas ovdje čekaju. Idite u transportni prolaz i uklonite posljednju prepreku. Brzo se vratite do glavnog stubišta i popnite se gore
Uspjeli ste istrijebiti sve gmazove i sada ste WJROK DINOSAJR HUNTER!

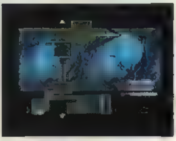
RJEŠENJA ZAGONETKI 2

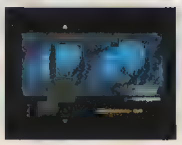
18. Rukujte kranom ovim redom:
1. Odaberite **DESNO, UHVATI, START**
2. Odaberite **LIJEVO, SPUSTI, START**
3. Odaberite **GORE, UHVATI, START**
4. Odaberite **SPUSTI, START**
5. Odaberite **GORE, DESNO, UHVATI, START**
6. Odaberite **GORE, DOLJE, SPUSTI, START**
7. Odaberite: **GORE, DOLJE, DESNO, UHVATI, START**
8. Odaberite **IZLAZ**

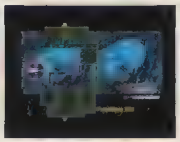
19. Odgovor: **WATERWAY**
20. Pritisnite redom: **A, C, D.**
21. Prvo pomaknite pokazivač dolje lijevo. Pritisnite "X", zatim pomaknite pokazivač 2 mjesta gore i stisnite "X", vratite pokazivač u donju poziciju i stisnite "X". Isti postupak ponovite i za desnu stranu. Sad odaberite ikonu za zamjenu strana (2 na lijevoj strani).
Pokazivač postavite s lijeve strane između dva bijela polja i stisnite "X". Odaberite dva prozirna polja s desne strane i stisnite "X". Ponovite postupak s preostalim bijelim i prozirnim poljima.
22. Odgovor: **STABILIZER**
23. Odgovor: **DOCTORKIRK**
24. Gledano slijeva nadesno, odaberite srednju sliku i zarotirajte je jednom ulijevo, umetnite je. Odaberite treću sliku i umetnite je. Odaberite prvu sliku, jednom je zarotirajte ulijevo i umetnite.
25. Kombinacija je **367204**
26. Šifra je **0367**
27. Šifra je **0204**
28. Šifra je **31415**

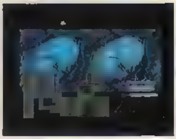
MAPE

Ovako kompleksne igre uvijek imaju velike nivoe u kojima se lako zagubite. Kako bi vam olakšali napredak kroz igru, dajemo vam ove mape.
S lijeva na desno.
Facility 1F, Facility 2F, Facility B1, Facility Outdoors, Outdoors B1, Facility B2, Facility B3









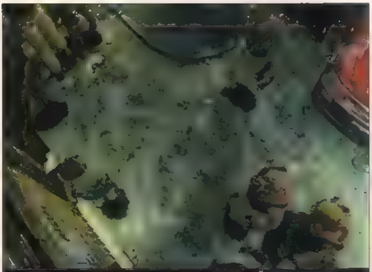
Resident Evil 3

Kad se Resident 3 pojavio, bio sam oduševljen te sam se odmah primio kontrolera, igra se jednostavno topila mojim neumornim igranjem. Znam da ste i vi oduševljeni i da igrate danonoćno, ali za one koji nemaju toliko vremena ili ne mogu otkriti što sljedeće treba učiniti, evo pomoći. Zbog kompleksnosti RE3 u ovom broju dajemo vam prvi dio prohoda

PIŠE Krešimir Jozić

Prvo bih htio reći nekoliko stvar koje se odnose na igru i način na koji je pisano rješenje. Na početku ćete imati dvije knjižice uza se, pročitajte ih i naučite kako se od baruta radi dodatno streljivo (preporučujem da spremate sav barut do onog mjesta u igri na kojem ću spomenuti što bi bilo najbolje) i kako se izvode neki pokreti. Što se tiče lakše i teže inačice igre, promjene i nisu velike, uglavnom se odnose na razmještaj nekih predmeta koji će vam biti od pomoći kroz igru, ali lakša je zapravo gubitak vremena. Treba još napomenuti da se na nekoliko mjesta nude izbori o kojima ovisi tijek igre. Ovdje sam ih sve pokrio, ali neki predmeti i neprijatelji su svaki put drugačije postavljeni, tako da na nekim mjestima nećú spomenuti protiv koga ćete se boriti ili koji su sve predmeti u sobi. A sada ..na igru

Odmah nakon kratke animacije igra počinje, a vi dobivate kontrolu nad Jill. Potrčite ravno niz uličicu i zaobiđite zombija koji vam priječi put. Popnite se na sanduk i siđite na drugu stranu, slijedi animacija nakon koje ćete se naći u skladištu. Otrčite skroz na drugu stranu i pokupite sprej za liječenje i metke za pištolj (stisnite zeleni gumb). Popnite se po stubama gore, dok ne dođete do ureda. Tu je već dobro poznati pisaći stroj i škrinja za predmete. Pokupite sve (nemojte zaboraviti ključ), spremite u škrinju ono što vam ne treba i izađite iz ureda. Spustite se do vrata koja vode van iz skladišta pa ih otključajte onim ključem iz ureda. Izađite van, idite do vrata s vaše lijeve strane i prođite kroz njih. Nastavite tim putem dok pred vas ne izleti mnoštvo zombija. Počistite ih i spustite se niza stube iza vrata kroz koja su došli. U sobici pokupite pušku i ulje za upaljač. Vratite se gore. Kad dođete navrh stubišta, krenite uličicom ravno ispred vas. Tu ćete naći nekoliko zelenih biljki pa ih pokupite jer se nećete više vraćati. Na kraju uličice su vrata, prođite kroz njih. Naći ćete se u širokoj ulici s nekoliko zombija. Trčite samo ravno izbjegavajući ih dok ne dođete do sanduka negdje na prvom zavoju. Popnite se na njih i produžite po stubama gore pokupivši dvije zelene biljke. Vratite se na sanduke i sa zida pokupite mapu te četvrti. Spustite se sa sanduka (ako su se nakupili zombiji, jedan će ih metak iz puške rastjerati) i nastavite dalje ulicom. Prođite kroz vrata na kraju ulice i otrčite u dvorište bara, zaobiđite zombije i uđite unutra. Pričekajte da Brad ubije zombija, slijedi animacija. U baru pokupite upaljač i nešto metaka te ga napunite uljem. Izađite kroz ista vrata na koja ste ušli, a onda prođite kroz sjeverna. U ovoj je uličici nekolicina zombija koji pokušavaju srušiti barikadu. Pogledajte vrata vezana užetom pa se odmaknite jer će barikada popustiti. Pričekajte da se svi zombiji skupe pa zapucajte u bačvu benzina. Pregledajte kraj uličice gdje su bili zombiji pa onda upaljačem zapalite uže i prođite kroz vrata. U ovoj ulici gori vatra a na zidu je hidrant bez cijevi i već vidite da ćete se morati ponovno ovdje vratiti. Produžite ulicom i uđite u sobu na mapi označenoj sa "S". Unutra pokupite što vam treba, a nepotrebne predmete spremite u škrinju (upaljač vam dugo neće trebati). Kad ste spremni, izađite van i prođite kroz vrata na kraju uličice. Evo vas u velikoj ulici koja je očito glavna ulica ovog gradića i lijepo je osvijetljena, ali ne lampama nego vatrom. Trčite na sjever pa do velikih rešetkastih vrata. Prođite kroz njih, slijedi animacija nakon koje imate svoj prvi izbor. Ekran će postati crno-bijeli i bit će vam



Jedini bijeg u animaciji je kroz zaključana vrata. Šteta što se i ostala zaključana vrata u igri ne mogu otvoriti na silu

Čujem korake, ali ne vidim neprijatelja. Ipak, radije čekam nego da me zgrabi nezamislivo zlo

ispisane dvije mogućnosti. Kad se god to dogodi, možete jednu odabrati ili čekati da vas igra prisili na treću mogućnost.

PRVA MOGUĆNOST
- Boriti se s čudovištem

DRUGA MOGUĆNOST
- Utrčati u policijsku postaju

Zaboravio je glavu

BORBA S ČUDOVIŠTEM

Ako ste hrabri i mislite da možete pobijediti Nemesisa, izaberite borbu. Cilj vam zapravo nije pobijediti, nego pregledati Bradovo tijelo i naći novčanik za kartice te iz njega izvaditi Bradovu S.T.A.R.S. karticu. Kad to učinite, možete pobjeći u policijsku postaju ili se nastaviti boriti s Nemesisom. Borba nije lagana, ali ako ga ubijete, ispast će mu jedan predmet koji će vam pomoći. Kad uđete u postaju, naći ćete se u velikom hodniku. Ako ste igrali Resident Evil 2, prepoznat ćete ovu postaju, ali ipak pokupite mapu s prijamnog stola. U sobi ima još nekoliko biljki i nešto metaka, ali vas zanima računalo. Ubacite Bradovu karticu u nj i ispisat će vam se brojevi šifre sefa u sobi za dokaze. Prođite kroz jedina vrata kroz koja možete (osim ulaznih) i naći ćete se u velikom uredu. Tu ima nekoliko zombija kojih se nije teško riješiti pa usput pregledajte ured i pokrajnju sobicu zbog nekih predmeta. Kad ste se riješili svih neprijatelja i uzeli sve što ste htjeli, izađite kroz vrata koja vode u sobu s dokazima. Idite na NASTAVAK IGRE.

POLICIJSKA POSTAJA

Kao pravi intelektualac (ili, u ovom slučaju, intelektualka), odabirom ove mogućnosti sačuvat ćete glavu i streljivo. Naći ćete se u velikom hodniku policijske postaje. Ako ste igrali Resident Evil 2, prepoznat ćete je, ali ipak pokupite mapu sa stola za prijem. U sobi ima još nekoliko biljki i nešto metaka pa kad uzmete sve što vam treba, prođite kroz vrata i nastavite dalje. U velikom uredu u kojem ćete se sada naći ima nekoliko zombija, a u susjednoj sobici nekoliko korisnih stvarčica. Sljedeća vas vrata vode u sobu za dokaze, a odmah desno su vrata prođite kroz njih i bit ćete u hodniku. Ovdje je nekoliko zombija, ali je vaš cilj proći kroz vrata lijevo od vas pa hodnikom iza njih skroz do velike sobe za sastanke. U toj je sobi nekoliko korisnih stvarčica, ali glavna je vaša S.T.A.R.S. kartica na stolu. Kad je uzmete, vratite se skroz do glavnog hodnika i iskoristite je na računalu. Ispisat će vam se šifra sefa u sobi za dokaze. Sljedeći korak je, naravno soba za dokaze. Idite na NASTAVAK IGRE.

U slučaju da vam treba dugo da se odlučite ili jednostavno niste sigurni koji bi izbor bio bolji, igra će vas prisiliti da preuzmete kontrolu prekinuvši animaciju. Možete utrčati u postaju, boriti se s Nemesisom, uzeti karticu s Bradovog tijela ili bilo što od toga. Kad uđete u postaju, ovisno o tome imate li S.T.A.R.S. karticu ili ne, igrajte prema uputama za prvu ili drugu mogućnost dok se na kraju ne nađete u sobi za dokaze. Idite na NASTAVAK IGRE.

NASTAVAK IGRE

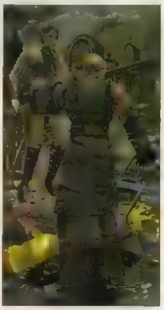
- Iz sefa na kojem je upaljeno plavo svjetlo izvadite plavi dijamant pa obiđite red sefova i otključajte onaj zaključan brojevnom šifrom koju ste dobili iz računala. Iz njega ćete dobiti i ključ za ured na katu pa, koristeći mapu, otiđite na kat i otključajte jedina vrata. Na putu do ureda bit će nekoliko zombija, ali to nije problem za vas. U uredu ćete naći otpirač za brave, jedno oružje (bazuka ili magnum) i još neke sitnice. Izađite iz sobe pa opet izađite iz sobe. Sad ste gotovi sa svime u policijskoj postaji, ali možete potražiti na kraju hodnika nekoliko biljki i u prizemlju sobu sa škrinjom (vidi mapu). Ali, pazite se! Kad se spustite u prizemlje, pojavit će se Nemesis - ili se borite s njim (ostavit će još jednu zanimljivu stvarčicu) ili bježite van iz postaje (prati vas po cijeloj postaji osim u sobu sa škrinjom).

Kad izađete opet na glavnu ulicu, trčite do kraja dolje i otvorite vrata na vašoj lijevoj strani otpiračem. Sada prođite kroz uličicu i usput pregledajte tijelo zbog predmeta. U sljedećoj uličici također pogledajte ima li što zanimljivo pa nastavite dalje, ali je dobro zapamtite jer ćete tu poslije uzeti vatrogasnu cijev. Na vanjskom parkiralištu su samo neprijatelji, zato prođite odmah kroz vrata u unutrašnji dio. Tu uzmite kabel za struju iz motora automobila ispred vas pa nastavite dalje u sobu sa škrinjom. Pokupite sve što nađete, ostavite stvari koje su vam višak te prođite kroz sljedeća vrata. U ovoj su uličici tri psa. Zaobiđite ih ili "uspavajte" pa prođite kroz vrata na drugom kraju. Ovdje uzmite mapu sa zida pa nastavite do tijela. Ovdje ćete se upoznati s novim čudovištem koje nije nimalo ugodno. Samo su dva pa ih ubijte i pregledajte tijelo ili bježite. U oba ćete se slučaja morati tu ponovno vratiti jer je tu dizalo koje treba bateriju pa zapamtite ovo mjesto. Izašavši kroz vrata, imate priliku odlučiti kako će teći igra. Ako otiđete nadesno i u restoran, ići će jednim tijekom, a ako otiđete nalijevo, drugim. Nakon nekog vremena oni se spajaju, ali ako ćete igrati igru više puta, onda ih mijenjajte

Imam dvije mogućnosti: naučiti japanski ili nabaviti englesku verziju igre

NEMESIS JE NEPRIJATELJ?

Nemesis je glavni neprijatelj u RE 3 i jedini mu je zadatak ubiti sve članove S.T.A.R.S. tima, što se vidi i prema jedinoj riječi koju može izgovoriti : "STARS". On je brz i jak, i otporan. Vrlo je opasno i to što često ima bacač raketa, a čak i bez njega može vas ubiti s dva udarca. Pojavljuje se često i uvijek ga možete srušiti u borbi nakon čega vam ostavi neki koristan predmet. Mislim da se katkad isplati riskirati. Prva dva predmeta su dijelovi za novi pištolj koji je jači od vašeg prvog, a koristi iste metke. Treći predmet je torba u kojoj možete nositi tri spreja za liječenje - mislim da je to ipak previše, ali dobro. Ove ćete predmete dobiti samo ako igrate na HARD težini.



RESTORAN: Ako idete nadesno [illegible]

Pu[illegible] uli[illegible] je [illegible] pu[illegible] uk[illegible] po[illegible] idi[illegible] st[illegible] je [illegible] ga[illegible] m[illegible] ku[illegible] lo[illegible] Sl[illegible] ne[illegible] N[illegible]

P[illegible]
Sp[illegible]
D[illegible]
Skriti se u kuhinji

Ako niste sigurni što učiniti, bježite kroz stražnji izlaz ili se borite s Nemesisom pa mu uzmite predmet koji ostavi (Carlos ne smije umrijeti). Kad izađete kroz stražnji ulaz...

SILAZAK U PODRUM
Spustit ćete se u podrum u trenutku kad jedna cijev pukne i iz nje počne prštati voda. Podrum će ubrzo biti preplavljen pa morate brzo izaći kroz rupu u zidu ili se vratiti u kuhinju.

Rupa u zidu
Ako ste izašli kroz rupu u zidu, slijedi animacija i Carlos će vas napustiti.

Povratak u kuhinju
Kad se vratite u kuhinju, Nemesis će i dalje biti ovdje pa se borite s njim (Carlos će vam pomoći, ali ako on umre, igra je gotova) ili izađite kroz stražnji izlaz. Ako ste ubili Nemesisa, pokupite predmet koji ostavi i izađite kroz stražnji izlaz. Slijedi animacija i Carlos će vas napustiti, ali čini se da se Nemesis jednostavno ne može opametiti.

Idite niz ulicu i skrenite desno pa uđite na prva vrata zdesna. Naći ćete se u sobi sa škrinjom pa pokupite stvarčice i odmorite se od bijega pred Nemesisom. Kad izlazite iz sobe, sa sobom ponesite hrđavu ručku i plavi dijamant. Nastavite trčati ulicom i kroz vrata na kraju. Ovdje ćete vidjeti velika zatvorena vrata koja vode u gradsku vijećnicu, ali nemate vremena jer vas netko slijedi (pogodite tko) pa zato trčite nadesno te u novinsku redakciju. Ondje pokupite sve što smatrate korisnim pa gurnite ljestve skroz lijevo da biste mogli doći do kontrolne ploče. Stisnite prekidač pa siđite s ljestava. Otvorite željezna vrata i popnite se na drugi kat (prepali ste se na prvom, je li?) pa se riješite svih zombija koje tu nađete. Uđite u ured i pokupite stvarčice i zeleni dijamant. Sada idite do ulaza u vijećnicu i čuvajte se Nemesisa. Idite na **NASTAVAK IGRE**.

SKRIVANJE U KUHINJI
Ako se skrijete iza pulta, slijedi zanimljiva animacija, a kad vam se vrati kontrola, možete izaći kroz stražnja vrata. Nemojte zaboraviti uzeti predmet od Nemesisa. Kad izađete, slijedi animacija i Carlos vas napušta ali, nažalost, ne i Nemesis. Idite dolje, skrenite u desnu ulicu i uđite na vrata desno. Sada ste u sobi sa škrinjom pa se odmorite. Kad izlazite, sa sobom ponesite hrđavu ručku i plavi dijamant. Nastavite trčati ulicom i prođite kroz vrata na kraju. Ovdje ćete vidjeti velika zatvorena vrata koja vode u gradsku vijećnicu, ali nemate vremena jer vas netko slijedi (pogodite tko) pa zato trčite nadesno i u novinsku redakciju. Ondje pokupite sve što smatrate korisnim pa gurnite ljestve skroz lijevo tako da možete doći do kontrolne ploče. Stisnite prekidač pa siđite s ljestava. Otvorite željezna vrata i popnite se na drugi kat (prepali ste se na prvom, je li?) pa se riješite svih zombija koje tu nađete. Uđite u ured i pokupite stvarčice i zeleni dijamant. Sada idite do ulaza u vijećnicu i čuvajte se Nemesisa. Idite na **NASTAVAK IGRE**.

NOVINSKA REDAKCIJA:
Ako idete lijevo
Okrenete li se nadesno, vidjet ćete vodopad, ali vi krenite ulijevo i odmah prođite kroz vrata te skrenite u ulicu lijevo. Uđite na prva vrata zdesna i naći ćete se u sobi sa škrinjom. Ondje se opremite po želji pa izađite van i nastavite ulicom [illegible] vrata na kraju te prođite [illegible]njih. Naći ćete se u velikoj ulici, a ispred vas će biti vrata koja vode u gradsku vijećnicu. Nažalost, ona su zaključana pa idite desno u novinsku redakciju. Pokupite predmete u toj sobi pa gurnite ljestve skroz nalijevo i s njima uključite struju na kontrolnoj ploči. Sad otvorite vrata i popnite se na drugi kat. Slijedi animacija koja [illegible] Nemesis.
PRVA MOGUĆNOST:
Skočiti kroz prozor
DRUGA MOGUĆNOST:
Skriti se u uredu

SKOK KROZ PROZOR
Skočite kroz prozor na uličicu pokupivši sve što ima i izađite kroz jedina vrata. Slijedi animacija i Carlos vas napušta, ali ne i Nemesis. Trčite sve do uličice pokraj posljednje sobe sa škrinjom i uđite u restoran kroz stražnja vrata (koristite se mapom). Kad uđete, vidjet ćete ormarić koji trebate otvoriti otpiračem i izvaditi metalnu šipku. Idite u kuhinju i šipkom otvorite poklopac koji vodi u podrum. Spustite se u nj, riješite se zombija i pregledajte mrtvo tijelo da biste našli zeleni dijamant. Izađite van i idite u sobu sa škrinjom, a kad budete iz nje izlazili, sa sobom uzmite oba dijamanta i hrđavu ručku. Sada idite do ulaza u vijećnicu. Idite na **NASTAVAK IGRE**.

SKRIVANJE U UREDU
Kad se skrijete, slijedi animacija nakon koje će Nemesis ležati na podu, ali ne zadugo. Siđite dolje i izađite iz redakcije, slijedi animacija nakon koje vas Carlos napušta, a Nemesis se približava. Trčite sve do uličice pokraj posljednje sobe sa škrinjom i uđite u restoran kroz stražnja vrata (koristite se mapom). Kad uđete, vidjet ćete ormarić, otvorite ga otpiračem i iz njega izvadite metalnu šipku. Idite u kuhinju i šipkom otvorite poklopac koji vodi u podrum. Spustite se dolje pa se riješite zombija i pregledajte mrtvo tijelo da biste našli zeleni dijamant. Izađite van idite u sobu sa škrinjom. Izlazeći iz nje, sa sobom uzmite oba dijamanta i hrđavu ručku. Idite do ulaza u vijećnicu. Idite na **NASTAVAK IGRE**.

Ako se niste odlučili, onda ili bježite van iz redakcije ili se borite s Nemesisom pa onda pobjegnite. U svakom slučaju, siđite dolje i izađite iz redakcije. Slijedi animacija nakon koje vas Carlos napušta, a Nemesis se približava. Trčite sve do uličice pokraj posljednje sobe sa škrinjom i uđite u restoran kroz stražnja vrata (koristite se mapom). Kad uđete, vidjet ćete ormarić, otvorite ga otpiračem i iz njega izvadite metalnu šipku. Idite u kuhinju i šipkom otvorite poklopac koji vodi u podrum. Spustite se dolje i riješite se zombija, pregledajte mrtvo tijelo da biste našli zeleni dijamant. Izađite van i idite u sobu sa škrinjom, a pri izlasku sa sobom uzmite oba dijamanta i hrđavu ručku. Sada idite do ulaza u vijećnicu. Idite na **NASTAVAK IGRE**.

NASTAVAK IGRE
Kad dođete do vrata koja vode u vijećnicu, vidjet ćete da su zaključana i da je pokraj njih nekakva ploča s dijamantima. Čini se da nedostaju dva dijamanta, zato ubacite zeleni i plavi i prođite kroz vrata. Idite ravno dok se put ne razdvoji na dva djela, produžite lijevim pa kroz vrata. Pokupite biljke pa nastavite kroz sljedeća vrata. Ondje pregledajte mrtvo tijelo pa se popnite preko kutije. Sad ćete vidjeti nekakav tramvaj, produžite do drugih vrata i uđite. Pogledajte motor, vidjet ćete da mu nedostaje mješavina ulja (mišung), kabel za struju i osigurač. Slijedi animacija. Idite u drugi dio tramvaja gdje će biti još jedan razgovor i gdje ćete dobiti torbicu pa ćete moći nositi više stvari. Pokupite francuski ključ i izađite kroz vrata. Idite do benzinske crpke (GAS STATION na mapi) i do vrata. Upotrijebite zahrđalu ručku na rupi pokraj vrata i gledajte kako se otvaraju... i psujte kad pukne ručka. Eh, možda je trebalo upotrijebiti ulje na njoj, sada možemo samo učitati poziciju... No dobro, nemojte se odmah prepasti, malo je šale svima dopušteno. Upotrijebite francuski ključ na ostatku ručke i prođite kroz vrata. Kad uđete, slijedi animacija koja se razlikuje, ovisno o načinu na koji ste dosad igrali, ali koja god bila, vi idite iza pulta i otvorite ormarić. Da biste to napravili, potrebno je odigrati malu igru sa svjetlima. Cilj je da svijetli samo jedno, i to ono koje je dolje osvijetljeno. To treba napraviti triput i ormarić će se otvoriti. Jednostavno je i brzo gotovo pa kad to napravite, uzmite ulje i izađite van. Opet slijedi animacija koja ovisi o dosadašnjem tijeku igre, ali se po njenom završetku treba vratiti do ulaza u vijećnicu. Na putu natrag, u blizini vrata koja ste otvorili dijamantima, otvorit će se vrata u zidu i izletjet će nekoliko zombija. Riješite ih se i uđite unutra. Ovdje ima nekoliko biljki i kip gradonačelnika. Stisnite gumb na kipu i uzmite brončanu knjigu. Izađite i produžite do onog vodopada ispred restorana. Možda ne izgleda baš kao vodopad, ali pokušajte uzeti brončani kompas pa ćete vidjeti na što mislim. Prvo treba staviti brončanu knjigu u prvu rupu pa tek onda uzeti kompas.

Sad se vratite do gradonačelnikovog kipa i stavite mu kompas u ruku. Kad se okrene, uzmite bateriju i idite na ono mjesto prije restorana koje sam rekao da zapamtite. Ondje gdje je dizalo kojem treba baterija. Stavite je u rupu i spustite se njime Preporučujem da izbjegavate zombije i pauke i jednostavno trčite do najudaljenijih vrata, prođite ih pa se opet zaletite kroz sljedeća koja vode u kontrolnu trafostanicu. Pokupite sve zanimljivo pa onda stisnite gumb koji će uključiti stroj za regulaciju struje. Sada pođite do regulatora i pogledajte kako izgleda. Cilj je otvoriti lijeva vrata, ali poželjno bi bilo otvoriti druga jer je ondje oružje (magnum ili bacač raketa, ovisno o tome što je bilo u policijskoj postaji). Kontrolama možete povećati ili smanjiti dovod struje, i to četiri puta. Prvo otvorite desna vrata i to tako da triput povećate struju, a četvrti je put smanjite. Trebala bi se otvoriti desna vrata, ali nemojte još ući u njih, opet uključite regulator i jedanput povećajte dovod struje, a onda ga triput smanjite. Ako ste sve dobro napravili, otvorit će se i druga vrata. Sada uđite u jednu sobu i pokupite predmet (ovisno o sobi, ili je oružje ili osigurač) pa izađite. Slijedi animacija jer se nakupilo mnogo zombija. Moj je prijedlog druga mogućnost jer tako dobivate na vremenu pa možete pokupiti i predmet u drugoj sobi.

PRVA MOGUĆNOST:
Pobjeći kroz izlaz u slučaju opasnosti

DRUGA MOGUĆNOST :
Prouzročiti kratki spoj

Iz blizine je čak i pištolj učinkovit

IZLAZ ZA SLUČAJ OPASNOSTI
Pobjeći ćete van i okružit će vas zombiji, ali u pomoć vam stiže Nemesis. On vam "nehotice" otvara put kroz zombije pa se borite s njim ili bježite. Ako niste pokupili sve što ste htjeli, vratite se u kontrolnu trafostanicu, a ako imate sve što želite, onda... Idite na NASTAVAK IGRE.

KRATKI SPOJ
Kratki spoj će spržiti zombije i sada možete u miru pokupiti sve što želite pa izaći van. Čim izađete, doći će Nemesis pa ga ili ubijte ili bježite. Idite na NASTAVAK IGRE.

Ako niste ništa napravili, onda ćete potrošiti hrpu metaka jer ima mnogo zombija. Kad ih se riješite, pokupite sve što želite pa izađite. Čim izađete van, Nemesis će vas iznenaditi pa se ili borite s njim ili bježite. Idite na NASTAVAK IGRE.

IGRANJE KUHARICE

U ovom nastavku najnovija je stvar mogućnost izrade metaka iz baruta. Igru započinjete sa strojem za pretvaranje baruta u metke, a kroz igru ćete naći dva tipa baruta, barut A i barut B. Kad ih oba zajedno pomiješate, dobit ćete i barut C, a kad neki od njih upotrijebite sa strojem, napravit ćete metke. Ovdje je tablica da vidite koje kombinacije baruta postoje.

Čestim miješanjem Jill će se uvježbati i moći će od iste količine baruta napraviti sve više metaka. No, to nije nužno da biste završili igru jer i neizvježbana ih može napraviti sasvim dovoljno za sve borbe.

Streljivo	BARUT A	B	C
Metci za pištolj	1		
Metci za pušku		1	
Bacač: eksplozivi			1
Bacač: vatra	1		1
Bacač: kiselina		1	1
Bacač: ledeni			2
Metci za magnum			3

NASTAVAK IGRE
Prije nego nastavimo htio bih reći kako vas možda i neće napasti Nemesis jer to ovisi o načinu igre, ali uvijek možete pokušati igrati drugačijim redoslijedom. Sada treba ići do dizala i vratiti se gore, a onda natrag do uličice u kojoj je vatrogasna cijev Dočepajte je se pomoću francuskog ključa i vratite se u jednu od prvih uličica koja je imala sobu sa škrinjom (ako se sjećate, rekao sam vam da je zapamtite). U toj uličici gori vatra pa prikopčajte cijev za hidrant na zidu i oslobodili ste si put. Produžite njime pa kroz vrata Naći ćete se u uličici s još jednim vratima, prođite kroz njih i pokupite ručku na podu. Pogledajte ima li još što korisno i pazite se neprijatelja u toj uličici. Na kraju uličice su vrata koja vode u nekakav ured. Slijedi animacija koja ovisi o dosadašnjem igranju, ali koja god bila, vi pokupite stvari u sobi i pomoću daljinskog uključite televiziju. Na televiziji je kratka reklama za najnoviji proizvod koji se svaki puta drugačije zove - zapamtite to ime, uključite računalo i upišite ga kao šifru. Uđite u vrata koja su se otvorila i pokupite dodatak za ulje (možete ga odmah pomiješati s njim). Dok vi to činite, doći će mnogo zombija koji imaju jednu namjeru. Možete ih sve ubiti ručno, ali bolje je pogoditi cijev u ovom hodniku i pustiti da ih para sredi. Sada izađite iz ureda i razmislite. Trebali biste ići do tramvaja, put znate i ako vam zatreba, ima nekoliko soba sa škrinjama na putu, ali ako imate malo streljiva, postoje dva mjesta gdje se možete vratiti.

Jedno je mjesto kod stražnjeg ulaza u bar u kojem ste sreli Brada. Ondje treba otvoriti garažu ručkom koju ste sada našli i unutra pokupiti streljivo, a možete se vratiti i do mjesta na kojem ste počeli igru, gdje se čovjek zaključao u željeznu kutiju. Više nije ondje i kutija je otvorena, a unutra ima nekoliko stvarčica.

Na putu do tramvaja morate proći kroz parkiralište - osjetit ćete lagano podrhtavanje zemlje, kao mali potres. Da je samo to, bilo bi dobro, ali otvorit će se pod i past ćete. Ipak, Jill je spretna i zadržat će se za rub, ali jedna će kutija skliznuti prema vama i morate brzo odlučiti što napraviti.

PRVA MOGUĆNOST:
Popeti se gore

DRUGA MOGUĆNOST:
Skočiti dolje

Aaargh! Jednoglavi Kerber!

PENJANJE GORE
Popnite se i nastavite svoj put prema tramvaju. Idite na NASTAVAK IGRE.

SKOK DOLJE
Nakon skoka naći ćete se u tunelu s mrtvim crvom. Na drugom kraju tunela su ljestve po kojima se trebate popeti gore i nastaviti svoj put prema tramvaju. Idite na NASTAVAK IGRE

Kutija će vas udariti ravno u glavu i past ćete dolje u tunel. Očito niste ondje jedini, dijelite ga s mrtvim crvom. Ignorirajte ga i nađite ljestve po kojima se treba popeti gore. Idite na NASTAVAK IGRE.

NAPOMENA: Nastavak slijedi u idućem broju PSX-a. (nije neumjesna šala, nego u ovom broju nema mjesta :-))

Rainbow Six

R6 je bez obzira na lošu inozemnu kritiku jako dobro primljen od strane naše domaće publike, te svima njima posvećujemo ovaj prohod koji objavljujemo u dva dijela.

PIŠE Predrag Grujić

Ova je odlična igra mnogima zadala glavobolju, a moram priznati i meni, jer je na nekim nivoima lagana a na nekima odvratno teška. Lošu reputaciju ima i famozni dvanesti nivo koji je ipak malko pretežak uzmemo li u obzir onih jedanest prijašnjih. No dobro, i njega smo riješili, ali će vas on dočekati u idućem broju jer nemamo dovoljno prostora za cijeli prohod. Odmah na početku moram upozoriti da igru možete proći na više načina. Pokušao sam pronaći one najlakše, u protivnom bi se prohod protezao kroz tri broja.

Mission 1: London - Belgian Embassy

Pročitavši briefing prije misije, odaberite specijalce, primjerice prva tri. Dok se ne uhodate u igru, naoružajte ih shoot gunom i lockpick kitom i dajte im odijelo s najjačim zaštitnim prslukom. Specijalci neka ostanu na predodređenim pozicijama. Prvo krenite sa specijalcom na balkonu. Uđite kroz vrata i sredite terorište. Idite ravno kroz hodnik i nakon prvog skretanja desno skrenite lijevo pa opet ravno. Na kraju hodnika skrenite desno i uđite kroz vrata. U sobi vas očekuje veleposlanik, naredite mu neka vas prati i vratite se do balkona otkud ste i pošli. Kad on izađe van, još vam preostaje pronaći osoblje. Vratite se hodnikom, skrenite desno i idite ravno, poubijajte sve teroriste pokraj stubišta i spustite se dolje. Idite hodnikom ravno i uđite na desna vrata, ući ćete u veliku dvoranu. Idite ravno do sjedećih te uđite na prva žuta tu ćete naći osoblje-izvedite ga van

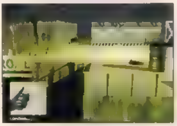
Mission 2: The Congo

Iako se prva misija može riješiti s jednim specijalcom, u drugoj će biti malo drugačije. Odaberite istu ekipu, naoružajte ih MP-om5 s prigušivačem, berettom, heartbeat senzorom i boljim maskirnim odijelom. Neka ostanu na početnim pozicijama. Kad krenete, pustite da vam vaši suborci malo pročiste teren. Idite do zgrade pa lijevo, a onda desno do prozorčića u visini poda. Sagnite se i snajperom skinite stražara, ali pritom ne smijete pogoditi osobu koju morate spasiti. Dođite do nje i naredite joj neka vas prati. Izvedite je van. Specijalca s kojim ste spasili prvu

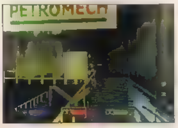
osobu ostavite vani i dobro ga skrijte u mraku. Uzmite jednog od preostale dvojice i idite ravno pa desno od stuba pokraj grmlja. Krećite se uza zid, ali prije toga uključite naočale za noćno gledanje. Prateći zid, doći ćete do malog stubišta s lijeve strane. Uđite kroz vrata i idite desnim stubama gore. Uklonite svaku prijetnju i uđite u hodnik. Kad pobijete svu gamad, prođite kroz prva vrata desno pa ravno, a potom lijevo. Uđite na tamnija vrata, ali pazite kad budete ulazili u malu prostoriju. Uključite snajper laganim pomicanjem ulijevo skinite stražara u idućoj prostoriji. Ako vas vidi, ubit će taoca. Kad ga sredite, gospodičnu izvedite van do mjesta odakle ste krenuli sa svojom ekipom

Mission 3: North Sea Oilrig

Uzmite uobičajenu opremu i krenite s uobičajenih pozicija. Idite ravno do ljestava i s desne strane ubijte stražara, popnite se po ljestvama gore i skinite još jednoga. Izađite iz prostorije i idite hodnikom lijevo te uđite na prva vrata zdesna. Uđite u prostoriju i s druge strane cisterne deaktivirajte bombu. Vratite se do hodnika i krenite lijevom stranom ravno. Kad dođete do kraja hodnika, s desne ćete strane vidjeti stube. Uđite na siva vrata pokraj njih da biste došli u prostoriju s cisternom



deaktivirajte drugu bombu, ali pazite na terorista na platformi iza vaših leđa. Sad se prebacite na trećeg specijalca i krenite prema vratima ravno, uđite u prostoriju da biste došli do glavnog hodnika. Kad nađete vrata na kojima piše Exit, uđite unutra i popnite se stubama gore. One vas vode do heliodroma. Uđite na prva vrata i doći ćete u kontrolnu prostoriju, izađite iz nje i uđite kroz posljednja vrata, gdje ćete naći i deaktivirati posljednju bombu

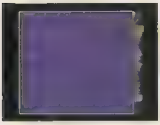


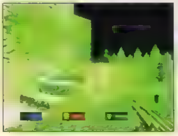
Mission 4: Brazilian Willa

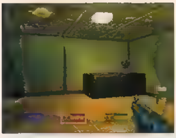
Razvalite vrata i uđite u prostoriju, u njoj vas čeka jedan terorist. Krenite desnom stranom kad dođete do prvih svjetlosmeđih vrata, popnite se stubama gore i sredite Ramona. Siđite niza stube, idite ravno i uđite

JEDAN OD NAČINA ...

Ako ste u mogućnosti, u svoju opremu ugurajte i heartbeat senzor, a pritiskom na select vidjet ćete gdje je koji neprijatelj, što će vam biti od velike koristi. Isto učinite i s lockpick opremom da biste jednostavnije ulazili u prostorije. Uzmete li teže oklopljeno odijelo, teže ćete se i kretati. Zato, kad se uhodate u igru i svladate kontrole, koristite lakše pancirke, npr. od kevlara. Dobro promislite prije bilo kakve akcije. Vjerujte, dva-tri pogotka su dovoljna da vas izbace iz igre. Kad oslobađate taoce, ne dopustite da vas stražar primijeti jer će, u protivnom, ubiti taoce (samo da ne bude više stražara).

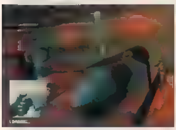






kroz jedna vrata pa kroz druga, došli ste u vinski podrum. Tu se riješite svih terorista i oslobodite taoca te ga otpratite na suprotnu stranu podruma i popnite se stubama gore, do prostorije, te otvorite lijeva vrata da može izaći van. Iz prostorije izađite kroz treća vrata i uđite u hodnik pa krenite ravno, popnite se stubama gore i u idućoj prostoriji oprezno ubijte posljednjeg teroristu i spasite posljednjeg taoca.

Mission 5: Eastern Europe - Nuclear Missile Silo

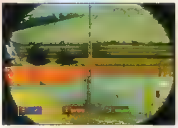


Sad kad ste se malo uhodali, obucite svojoj ekipi laganiju odoru pa će se brže kretati, a na repertoaru neka bude i oružje s prigušivačima te heartbeat senzor i oprema za provaljivanje. Ova je misija vremenski ograničena na dvadeset minuta, što će vam biti sasvim dovoljno ako budete pazili. U protivnom, ako vas netko primijeti, ekipa će uključiti alarm, što će vam smanjiti vrijeme na tri minute, a to nije dovoljno da spriječite lansiranje. Da biste očistili teren, krenite sa zelenim specijalcom kroz tamni tunel pazeći na sigurnosni laser, sagnite se i aktivirajte prekidač. Uđite u prostoriju, zatim u sljedeću veliku i sredite dva stražara. Krenite lijevim tamnim hodnikom pazeći na lasere i sredite sljedećeg stražara i nastavite hodnikom. Zelenog specijalca ostavite u mraku i krenite s crvenim kroz tamni hodnik. Dođite do velike prostorije, krenite lijevom stranom i prođite kroz plava vrata. Krenite lijevim hodnikom i iz mraka snajperom sredite dva stražara. Ne uspijete li, uključit će se alarm, zato ih strpljivo pričekajte dok stignu s kraja hodnika. Kad ste ih sredili, vratite se istim hodnikom do istih plavih vrata i kad uđete u veliku prostoriju, krenite lijevom stranom do sljedećih. Uđite unutra i odšuljajte se do najtamnijeg dijela hodnika. Uključite naočale za noćno gledanje i

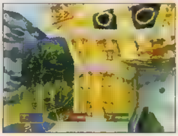
snajperom sredite stražara s desne strane te skinite još jednog s druge strane prostorije. Sada se prebacite na plavog specijalca. Uđite kroz vrata i idite lijevom stranom. Kad dođete u veliku prostoriju, ubijte stražara i krenite prema srednjem hodniku. Uđite kroz vrata i sredite svu gamad da biste došli do velikih vrata. Otvorite ih i doći ćete u veliko spremište. Iza projektila su još jedna vrata, uđite unutra i spustite se po ljestvama. Kroz sigurnosne lasere nemojte prolaziti dok ne poubijate sve stražare - pričekajte u kutu dok sami ne dođu. Kad se riješite straže, uđite u prostoriju i kad se upali alarm, brzo otrčite u srednju prostoriju ravno, aktivirajte prekidač s desne strane stola i brzo trčite van do desnog tamnog hodnika. Kad dođete u kontrolnu sobu, još samo na središnjoj konzoli aktivirajte prekidač.

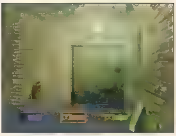
Mission 6: Barcelona - "Worldpark"

Krenite sa zelenim specijalcom, provalite vrata i uđite u jednu prostoriju, pa u sljedeću, dok ne dođete do hodnika, sredite stražara i idite desnom stranom hodnika, zatim lijevo. Krenite prolazom na desnoj strani hodnika, zatim kroz lijeva plava vrata te hodajte dok ne dođete do kontrolne prostorije. Izađite iz nje kroz vrata na suprotnoj strani i desnom stranom prođite kroz siva vrata, doći ćete u prostoriju s rešetkama. Uđite na vrata slijeva i spustite se stubama dolje. Kad izađete van, idite lijevim tunelom



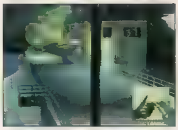
Na kraju tunela oslobodite taoca zajedno se s njim vratite istim putom natrag. Nemojte se zaljetati na uglovima hodnika jer ako vas terorist vidi, sredit će taoca. Zato, kad naiđete na pješčanu površinu, snajperom skinite teroristu i civilu naredite neka vas prati. Hodajte dalje tunelima dok ne dođete na otvoreno gdje ćete vidjeti taoca, ali ne i teroristu, on je s desne strane



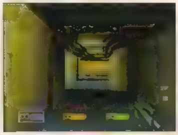


gore na brodu, zato njega oprezno uklonite. Sa svima polako krenite u sljedeći hodnik. Prije izlaska na otvoreno naredite civilima neka vas čekaju. Ispred sebe ćete vidjeti pješčanu površinu i travu. Lijevom se stranom brzo zaletite kroz travu pa idite desno. Popnite se gore i sredite teroristu, a onda se vratite po taoce i krenite hodnicima do kraja - pazite na stražara kod čamca desno gore. Kad ga sredite, izvedite taoce kroz tunel van.

Mission 7: Dam In Eastern Europe



Uzmite oružje s prigušivačem, uđite kroz vrata i spustite se stubama. Kad dođete do vrha hodnika, uđite na prva vrata desno. Spustite se stubama i uđite na prva vrata. Zatim na vrata s lijeve strane, odnosno WC-a, i oslobodite jadnika koji se unutra skrio. Izvedite ga van. Zatim se vratite do spiralnih stuba i idite do drugih vrata, uđite i pratite hodnik. Kad dođete do velike prostorije, pričekajte stražara i sredite ga. Sad se vratite do spiralnih stuba i spustite se skroz dolje. Uđite



OSTALO ...

Zaboravite medikalije ili poklonjena oružja koja će vam neprijatelj ostaviti. Ako ste u mogućnosti, uzmite dvostruku porciju streljiva. Osim toga, bombe i dimne granate nisu nešto naročito, a možete zaboraviti na teža oružja, primjerice na bazooku ili Larine uzije. Izbjegavajte sumanuto trčanje kroz hodnike jer vas neprijatelj može lako iznenaditi - zato vi iznenadite njega opreznim šuljanjem.

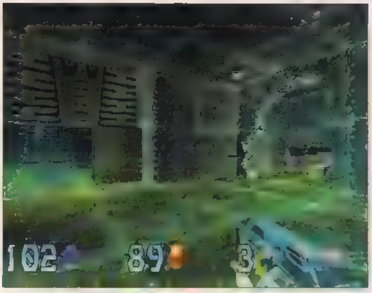
unutra i poubijajte sve šljakere. Pratite prostoriju do kraja, gdje ćete s desne strane vidjeti bačvu u mraku, na njoj je bomba pa je deaktivirajte. Sad se skrijte i krenite sa zelenim specijalcom. Dođite do velikog hodnika i uđite na prva vrata lijevo. Spustite se niza stube i prođite kroz prva vrata. Pratite hodnik do prvih sivih vrata, zatim krenite spiralnim hodnikom do ulaza koji ima samo dvije stube. Uđite unutra, sredite stražare i deaktivirajte posljednju bombu.

Quake 2 otkriva tajne

Jeste li završili Quake 2? Jeste li pronašli sve tajne prostorije, oružja i predmete? Niste? Onda će vam ovaj tekst biti od neprocjenjive vrijednosti jer otkriva sve SECRETE u ovoj iznimnoj igri

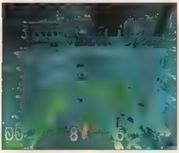
PIŠE Berislav Jozić

Tajna mjesta navedena su onako kako nailazite na njih kroz nivo. Na mnogim je mjestima potrebno pucati u nešto da bi se došlo do tajne, a tada uzmite *blaster* da ne biste trošili streljivo - za razbijanje zidova s pukotinom obično su dovoljna 2-3 hica, a kad gađate skrivene prekidače, i jedan je pogodak dovoljan.



Unit 1

Strogg Outpost



U prvoj sobi spustite se ispod platforme (u vodu) odmah ispred vrata kroz koja ste ušli.
U idućoj sobi razbijte crni sanduk u kutu.
U sobi gdje kutije putuju kroz prozirne prolaze siđite po ljestvama i pucajte u pukotinu u zidu iza njih.

U praznoj sobi s dvojim vratima ventilatorom na stropu pucajte u crveni kvadrat na zidu iznad vrata nasuprot onima kroz koja ste ušli.

Outer Base

U prvoj sobi razbijte staklo, prođite kroz razbijeni prozor i spustite se kroz rupu u podu. Nastavite jedinim putem kojim možete ići, a kad dođete do hodnika gdje je voda do koljena, idite do kraja desno i provucite se ispod zida. Pred kraj nivoa, na otvorenom prostoru s građevinom u sredini, zaobiđite stube na zidu dijametralno suprotnom od vrata kroz koja ste ušli pronađite pukotinu u koju pucajte.

Instalation

U velikoj sobi u kojoj nađete *machinegun* popnite se dizalom, prođite pokraj otvorenih vrata lijevo i ubijte vojnike u hodniku ispred vas - iza vas će se otvoriti zid i pokazati se skrivena prostorija.
Na otvorenom, kod slomljenog mosta, skočite u vodu i lijevo od velikog kanala nađite mali hodnik. Idite njime i kad se proširi na desnu stranu, okrenite se prema sobi (tako da vam hodnik kroz koji ste došli bude zdesna) pa naprijed i malo ulijevo pucajući u pukotinu u zidu.

Comm Centre

Odmah na početku, u sobi s vodom pogledajte ispod stubišta pod vodu. U sobi sa stupom oko kojeg je platforma sa stubama, uđite u podni otvor i pucajte u zid.

Unit 2

Detention Area

Kad isključite crvene lasere, okrenite se lijevo (gledajući prema računalu), i pucajte u zid na kraju hodnika dok se ne otvori.
Kad pred vama bude soba s ćelijama (čujete pozive "Help! Help!"), ne ulazite u nju, nego idite u hodnik desno i popnite se stubama lijevo od ulaza. Iznad njih je platforma s neprijateljem koji će vas gađati u leđa. Kad ga ubijete, pucajte u crveni gumb iza njega, koji otvara malu sobu nekoliko koraka od vas.

Security Complex

Odmah na početku, kad izađete na otvoreno (prostor s četvorim vratima), idite kroz vrata lijevo, gledano od onih kroz koja ste došli.. Uđite u sobu na kraju hodnika i pucajte u zid desno od prolaza zapriječenog laserima.

Guard House

U prvoj sobi popnite se dizalom gore i skrenite u hodnik lijevo. Kad dođete u iduću sobu, primijetit ćete uski izboj na zidu oko cijele sobe po kojem možete hodati. Idite njime (oprezno) uz desni zid (gledano od ulaza u sobu) i pucajte u smeđi dio zida u kutu.

Torture Chambers

Uđite u Cell Block A, siđite u ćeliju ispod natpisa " Cell Block A", razbijte zid s pukotinom na stražnjoj strani ćelije.

Grid Control

Popnite se dizalom u arenu za borbu, pogledajte lijevi zid (gledajući od dizala) i pucajte u dio zida s drugačijom teksturom (blizu kuta).
U areni za borbu, na sredini desnog zida (gledano od dizala) pucajte u dio zida s drugačijom teksturom.

Unit 3

Powerplant

Kad prođete kroz hodnik s bijelim svjetlećim prugama po podu, prođite kroz vrata na kraju i okrenite se desno. Idite ravno i pucajte u zid ravno ispred sebe.
Isto kao prošli SECRET samo se, kad prođete kroz vrata, okrenite lijevo.
Kad nađete ova dva SECRETA, siđite po stubama u veću sobu te idite s lijeve strane (gledano od ulaza) stroja u sredini i u kutu pucajte u pukotinu na zidu.

The Reactor

Kad siđete u prolaz s trojim crvenim vratima (jedna u sredini i jedna sa svake strane), gledajući prema srednjim vratima, okrenite se desno i idite ravno, a kad prođete kroz vrata, pucajte u zid ravno ispred sebe.

Toxic Waste Dumps

Kad kroz mali hodnik izađete u sobu s trojim malim kružnim otvorima na zidu pred vama, okrenite se desno i pucajte u zid ravno ispred vas.

Popnite se u najviši dio nivoa - bit ćete na otvorenom i pred vama će se pružati most. Priđite mostu sa strane i pogledajte ispod - vidjet ćete kanal s kiselinom u koji uskočite (nije teško). Trčite kroz kiselinu u cijev i njome do sobice na kraju.

Pumping Station 1

U jednom od hodnika ugledat ćete naslagane kutije na vrhu kojih je mega health. Popnite se (skakućući po kutijama) do njega i pucajte u okomitu željeznu (smeđu) cijev pred vama (krajnju desnu u bloku od tri cijevi). Uskočite u nastalu rupu i idite kanalom do prostorije i ubijte dva letača te se uspnite dizalom. Desno od dizala je rupa u koju trebate pasti i produžiti dalje kanalom do otvorenog prostora. Tu su još dva letača i jedan veliki robot, a kad ih se riješite, izađite na otvoreno preko kosine s desne strane i osvrnite se oko sebe. Na vrhu građevine trebali biste vidjet crveni gumb, pucajte u nj da se otvore vrata sa strane, iza kojih je *BFG*!!! U nivo se vraćate kroz vrata na drugoj strani ovog dvorišta.

Pumping Station 2

Kad hodnikom nad kojim su cijevi (odmah na početku) dođete do mjesta gdje su lijevo vrata za koja vam treba zeleni ključ a desno prolaz, pucajte u znak na zidu ravno ispred sebe.
Ova je prilično teška uočiti - dolje u kanalima doći ćete do mjesta gdje se manji hodnik otvara u veći s tim da, ako gledate iz manjeg hodnika, u gornjem lijevom uglu vidite treperеće crveno svjetlo (drugo objašnjenje: soba koja se nalazi točno ispod sobe u kojoj je prekidač za crpke). Gledajući iz malog hodnika, čim uđete u proširenje okrenite se lijevo i pucajte u udubljenje na zidu te idite do kraja hodnikom koji će se otvoriti.
Također u donjim kanalima, na samom kraju postoji mala platforma s koje možete vidjeti, ali ne i pokupiti oklop u otvoru na zidu (drugo objašnjenje: soba točno ispod mjesta gdje ste pokupili prvi SECRET). Stanite potpuno uza zid u kojem je otvor s oklopom, okrenite se lijevo po uskom izboju idite skroz oko sobe do SECRETA na drugom kraju.
Pred sam kraj nivoa, prije nego preplivate veliku rupu punu kiseline, idite hodnikom desno u prostoriju na čijem je podu *environment suit*. Kad ga pokupite i dotaknete zid iza njega, rešetka visoko na zidu će eksplodirati i otkriti prolaz. Da biste došli do tog prolaza potrebno je izvesti *rocket jump* (posebna tehnika skakanja pri kojoj morate ispucati raketu sebi u noge i u istom trenutku skočiti, što vam daje veću visinu skoka). Ovaj SECRET je definitivno najteži u igri, a sadrži samo nekoliko raketa i energiju, pa razmislite sami hoćete li ga pokušati dohvatiti.

Waste Disposal Area

Kad izađete iz prve sobe, prođite kroz kratki hodnik i iz udubljenja na lijevoj strani uzmite *environment suit* pa skočite u kiselinu s desne strane hodnika. Brzo idite hodnikom ispod razine kiseline i u prostoriji u kojoj izronite pucajte u crveni gumb da vam se otvore vrata ispod njega. Pri povratku, u velikoj se sobi iz kiseline popnite ljestvama.

Unit 4

Defence Command

Ovaj SECRET možete pokupiti tek kad dobijete *White Key* i uništite Gravity Booster, tj. kad završite iduća dva novo i ponovno se vratite u Defence Command.
Na samom kraju nivoa naći ćete se u sobi s vodom. Kad uđete u hodnik koji iz nje vodi prema vratima za izlaz iz nivoa, okrenite se lijevo i pucajte u napukli prozor, pa kroz njega skočite dolje i na dnu vode pokupite streljivo koje će vam trebati za završni obračun.

Research Lab

Čim uđete u nivo, okrenite se lijevo i pucajte u napuklo staklo, pa uskočite u prostoriju iza njega. Ubijte robota-psa i uvucite se u uski prolaz iz kojeg je izašao.
Kad zakoračite na meintenance bridge (prozirni most preko kanala punog lave), okrenite se desno i pucajte u crveni gumb na zidu (malo iznad vas), što će otvorit vrata vama iza leđa i lijevo. Prođite kroz njih i pokupite SECRET.

Eto, otkrili smo vam sve SECRETE u igri. U posljednjem ih Unitu nema, iako su u PC inačici postojali - je li to zato što su se programeri umorili ili iz nekog drugog razloga, ne znam. Uz savjete objavljene prije nekoliko brojeva i ova, popis SECRETA, svatko bi trebao moći završiti ovu igru. Ako vam to ipak ne uspjeva, pišite nam i pokušat ćemo vam pomoći. Želim vam mnogo sreće.

KAO JEDNOM VIDITE, POŽELJET ĆETE POKUŠATI... SNOW!

s Domagojem i Davorom razgovarali
Amar Rešić i Dario Zrno
tekst priredio
Amar Rešić

JOŠ DONEDAVNO JE DOLAZAK ZIME ZA MNOGE ZNAČIO I ODLAZAK NA SKIJANJE. NO, POSLJEDNJIH GODINA, SNOWBOARDING POLAKO, ALI SIGURNO, PREUZIMA VODEĆE MJESTO MEĐU ZIMSKIM SPORTOVIMA. O RAZLOZIMA I O JOŠ KOJEČEMU RAZGOVARALI SMO S LJUDIMA KOJI O TOME ZNAJU NEŠTO VIŠE...

Davor Fijember

	instruktor [illegible]
[illegible]	[illegible] godine
[illegible]	[illegible] HS [illegible] kategorije
omiljena igra na PSXu	Tekken

Domagoj Čavlović

	zastupnik Nitro opreme za snowboarding
rođen	1977. godine
sport	ronjenje na dah
omiljena igra na PSXu	Gran Turismo

Došla zima, e pa što je, nije lav, ili tako nešto. I pao je snijeg da prekrije brijeg, ali ne da zvijeri ostave tragove, nego da ljubitelj zimskih sportova dođu na svoje. A kako ništa više nije kao što je bilo, tako je sve više tih ljubitelja objesilo skije "o klin" i na taj i takav snijeg iznijelo različite snowboardove, svih boja i veličina. I pršti, pršti snježna staza, ali nigdje Djeda Mraza. Umjesto njega, pozvali smo dvojicu istinskih zaljubljenika u snowboarding da nam pokušaju objasniti što je to tako magično u toj sve popularnijoj zimskoj zabavi.

"Čudno ti je to. Ja, primjerice, skijam otkad znam za sebe. Tako je to išlo godinama, a onda sam prvi put stao na board (daska za snowboarding) i od tada skije nisam ni pogledao."
Domagoj Čavlović snowboardingom se bavi već četiri godine, a odnedavno je i zastupnik *Nitro* snowboarding opreme za Hrvatsku. "Sjećam se, u početku na Sljemenu nije bilo nikog kad smo išli bordati, svi su samo skijali, nas je bilo samo troje-četvero. Sad je malo drugačije." Snowbarding je moderna inkarnacija skijanja. Pojavio se (a gdje drugdje) u Americi koncem osamdesetih, a pravi procvat doživio početkom devedesetih, i to nemalom zaslugom američkog MTV-a koji je u jednoj od svojih najgledanijih emisija, *MTV sports*, cijelu jednu zimsku sezonu posvetio tom novom obliku zimske zabave. Najsrodniji mu je od svih sportova upravo skateboarding, s kojim

dijeli mnogobrojne nazive za različite trikove, skokove i discipline. No, iako imaju mnogo toga zajedničkog, snowboarding je u vrlo kratkom vremenskom razdoblju uspio pridobiti

Nije ti to kao klasično skijanje. Snowboarding je lakše naučiti, a koliko je zabavniji o tom neću ni pričati

BOARDING

veliki broj *fanova*, tako da se njime danas bave gotovo sve generacije i potpuno različiti tipovi ljudi, što sa skateboardingom (nažalost) nije slučaj.

"Nije ti to kao klasično skijanje. U skijanju moraš prvo naučiti održavati ravnotežu, pa skužiti prebacivanje s noge na nogu pa rukovati štapovima, pa kako se spuštati, kako se penjati, a sve to traje i traje, pa se ubiješ sto puta tek onda naučiš. Snowboarding je lakše naučiti, a koliko je zabavnije o tom neću ni pričati.

Davor Fijember je instruktor snowboardinga sa sedmogodišnjim iskustvom: "U snowboardingu je važno nekoliko stvari. Prva je da nema 'neću', 'ne smijem' i 'ne mogu'. Da bi netko naučio osnove, trebaju mu četiri sata intenzivnog vježbanja tijekom tri dana i već s takvim iskustvom može prilično dobro *bordati*. Naravno, za sve ostalo treba vremena i strpljenja, no sve se vrlo brzo svlada. Važno je samo izdržati to početno razdoblje." Domagoj se nakratko nadovezao: "Mene je on (Davor) učio, mogu reći da sam se prvi dan ubio k'o majka."

Iako su zimski sportovi, skijanje i snowboarding, osim snijega, imaju malo toga zajedničkog. "Snowboarding je razgibavanje za cijelo tijelo, dok kod skijanja rade samo noge i nešto malo ruke. Kad *bordaš*, moraš koristiti sve mišiće, nema štapova za održavanje ravnoteže, sve ti je u tijelu. Ako skrećeš, skrećeš tijelom, ako padaš, zadržavaš se rukama, ako skačeš, skačeš svakim mišićem. Nema odmora ni za jedan dio muskulature i u tome je sva čar." Nakon naučenih osnova, dolazi vrijeme za prave izazove. Poput svakog sporta, i snowboarding ima svoje discipline, kako one za početnike, tako i za profesionalce. "Freeride i freestyle su najzastupljeniji načini vožnje. Freeride se može opisati kao *divljanje*, uzmeš *board*, zađeš na snijeg i počneš izvoditi sve što znaš. To nije disciplina, ali može biti zabavno u društvu. Freestyle je prava natjecateljska disciplina u kojoj se izvode različiti trikovi i pokazuju načini vožnje. Unutar freestyla također postoji natjecanje u izvođenju trikova na *halfpipeu* i *quarterpipeu* (isto kao i u skateboardingu - tko zna što je, dobro, tko ne zna, *Tony Hawk's Pro Skater* u konzolu i učiti), te u tzv. *big air jumpu* gdje natjecatelji nakon skoka s (do sta) visoke skakaonice moraju izvesti što bolji trik dok su u zraku. Osim njega, tu je slalom poput onog u skijanju, *bordercross*, koji je kombinacija spusta sa skakaonicama, te *racing*, tj. klasično utrkivanje. Postoje još i *cross country*, *carving* i *park*, no to su izvedenice od osnovnih disciplina.

U kratko vrijeme postojanja snowboarding je uspio razviti čak i svojevrsnu kulturu koja se provlači kroz cjelokupni život postajući tako i vrsta *lifestylea*.

"To je točno. Počnemo li od odijevanja, gdje su specifične hlače i majice postale zaštitni znak, pa do *goggli* (posebne naočale za snijeg) i velikih (nužnih) rukavica bez kojih nema pravog *bordera*, glazbe, ikonografije, sve su to dijelovi tog načina življenja. To nije poput skijanja, šminkerska spika jer pravi *borderi* su, u neku ruku, klošari. Nose stare stvari, nije ih briga slaže li im se boja odjeće s bojom *buca* (pancerica) i voze se na starim daskama. Neke sličnosti sa *skejterima* postoje, ali one nisu prevelike. *Bordanje* je, uostalom, stvar prirode, dok je *skejtanje* urbana stvar."

Iako su se snowboardingom u početku bavili samo mladi, Domagoj smatra da su se neke stvari promijenile

Lavina

Spuštanjem niz padine prekrivene debelim snijegom možete (ako baš hoćete) prouzročiti i lavinu koja, nakon što polako krene, vrlo brzo može prerasti u ozbiljan problem. Savjet: u trenutku kad shvatite da iza sebe imate nekoliko tona snijega koji se spušta za vama, što prije skrenite ustranu i pustite da lavina prođe. Možete pokušati nastaviti vožnju nadajući se da ćete biti brži. Ako preživite, pišite nam.

Daske, vezovi i buce

Za izradu dasaka se osim drveta upotrebljava i sveprisutno staklo te biaksijalna kevlar vlakna spajana pod kutom od 45°, sve u kombinaciji s uglatim kevlarom povezanim longitudinalnim karbonskim vlaknima, radi sprječavanja torzičnosti mase daske (da znate ako vas itko ikada pita za sirovinski sastav). Dijele se po namjeni i načinima vožnje, tako razlikujemo daske za freeride, za freestyle i one za slalom, tj. za brzu vožnju. Za početak je najbolje odabrati elastičnu i laganu dasku (onu za freeride), a top-modele ostaviti neka ipak pričekaju napredak vaših vozačkih sposobnosti. Među daskama se posebno izdvaja tzv. "splitboard", koji posebnom konstrukcijom dopušta rastavljanje na dva dijela pretvarajući se tako u skije, što vam omogućuje (uz promjenu postavke vezova) penjanje na brdo ili neko slično mjesto isto onako kako biste to učinili i klasičnim, skijaškim načinom. Taj tip dasaka preporučuje se fanaticima "crosscountry boardinga".
Vezovi i buce dijele se na mekane (freestyle, freeride), tvrde (za slalom i brzu vožnju) te na, u posljednje vrijeme sve popularniji, "clicker" sustav povezivanja, gdje bucu jednostavno "utaknete" u predviđena mjesta na vezu, a znatno je lakše i skidate. O pokretnosti na dasci i ostalim prednostima takvog načina vezanja izlišno je i govoriti.

tvrde buce
/za *clicker* vezove/

meke buce

tvrdi vezovi
/slalom i brza vožnja/

***clicker* vezovi**

meki vezovi
/freestyle, freeride/

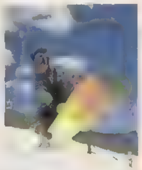
Ujutro izađeš, sjedneš u kafić ispijajući topli čaj i na brdu gledaš točkice koje lete zrakom iznad "half-pipeova" i skakaonica. Onda odeš gore i sam postaneš takva točkica, sve dok ne padneš s nogu od umora.

"Zanimljivo je da cure *bordaju* koliko i dečki. U Austriji polovicu ljudi na skijalištu čine *borderi*, a tako je drugdje van. Recimo, sjedio sam na *žici* (žičara za vožnju na vrh staze) s jednom pedesetogodišnjom gospođom koja je tek prije tri godine počela *bordati*. Skija od dvadesete, ali rekla mi je da sada samo *borda*, istina polako, ali više ne skija. Toga ima sve više."

Usporedo sa širenjem popularnosti sporta, sve je više svjetski poznatih skijališta počelo svoje sadržaje prilagođavati upravo ljubiteljima snowboardinga. Tako je u poznatom francuskom skijalištu Val Thorens cijel jedan dio staza napravljen isključivo za *bordere*, a takav trend prate sva ostala odredišta ljudi željnih te vrste zabave. "Ujutro izađeš, sjedíš u kafiću pijući čaj i na brdu gledaš točkice koje lete zrakom iznad *half-pipeova* i skakaonica. Onda popiješ čaj, odeš gore i

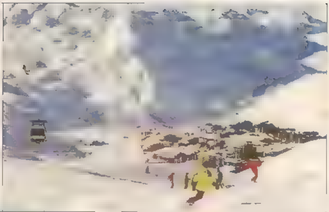
Oprema

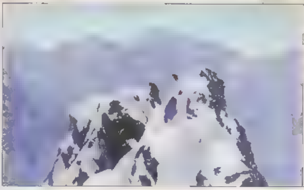
Iako se, za početak, gotovo sva oprema može iznajmiti (oko 700 kn na tjedan za dasku i buce), dobro je, čisto sebe radi, kupiti barem vlastite buce i izbjeći razmišljanja o tome tko ih je sve prije vas nosio. Sve hlače i ostali dijelovi prave snowboard odjeće u pravilu su nepromočivi, a zbog čestog sjedenja na stražnjici (tijekom odmaranja), imaju i pojačanja na tom strateškom mjestu. Jakne se, radi pojačanog znojenja, na nekoliko mjesta mogu i dodatno raskopčavati (ispod ruku i sa strane). Početne cijene opreme kreću se u ovim okvirima: daska /board/ od 1950 kn **vezovi** od 1000 kn **buce /boots/** od 1100 kn **rukavice** od 300 kn **hlače** od 1100 kn **goggles** od 250 kn



Aranžmani

"Bordanje" je daleko najatraktivnije (a ujedno i najjeftinije) u Francuskoj, gdje se u Val Thorensu sedmodnevni apartmanski smještaj+ski-pass+prijevoz busom može uplatiti već za kojih 550 DM. Hotelski smještaj na polupansionskoj bazi je nešto skuplji (oko 700 DM), a ako samo želite pričati kako ste bili na "bordanju" i pokazivati fotografije društvu, uštedjet ćete 200 DM. Tolika je, naime, cijena sedmodnevnog ski-passa. Napomena: ako putujete u ožujku, ne zaboravite ponijeti kremu za sunčanje. Trebat će vam.





Samo za potpune luđake

Kad ste naučili sve što se naučiti može i prošli sve vrste staza, a imate i nešto novca koji vam ne treba, možete iskušati "Heli boarding". Ljubazni ljudi će vas, za simboličnu naknadu od 3500 DM za jedan spust ili 8500 DM za cijeli dan, helikopterom prevesti do vrha neke planine i pustiti da (ako to uistinu želite) iskočite van i započnete vašu vožnju niz idilične obronke prekrivene snijegom. Treba napomenuti da u slučaju kakve nezgode spašavanje s takve planine stoji dodatnih 2000 DM. Pa tko voli, a ima...

sam postaneš takva točkica, sve dok ne padneš s nogu od umora. Onda se vratiš u hotel, odeš u bazen, jacuzzi, saunu, ima sve što hoćeš. A kad padne mrak, onda tek počinje zabava jer sve radi non stop, svi pubovi, diskoteke, klubovi... i tako tjedan dana ili koliko već ostaješ. U Hrvatskoj je situacija malo drugačija. Osim Sljemena, postoji još Bjelolasica, Platak, ali mi nemamo ni zbilja takve sadržaje, a kamoli takav pristup. Kod nas se bune protiv snowboardera jer, kao, gule staze, a staze se jednako gule i sa skijama. Sve je to zato jer nikada nema dosta snijega, a nitko nije već tri godine investirao u izgradnju kvalitetnih topova za snijeg. Istina, na Sljemenu su iskopali cijev za top, ali na sredini staze pa kad je prijeđeš dva-tri puta, dođeš do cijevi i tu se više ne možeš spuštati. I onda smo mi krivi, a ne oni."

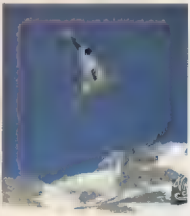
No, bez obzira na trenutačnu nezastupljenost snowboardinga u Lijepoj našoj (Davor, Davor Šuker, Šuker!), situacija se ipak razvija nabolje. Dokaz je tome otvaranje nekoliko klubova za snowboarding u Zagrebu i Rijeci, od kojih je među prvima bio onaj u sklopu Sportskog društva "Mladost". Klubovi tog tipa ljubiteljima snowboardinga nude gotovo sve - od učlanjenja, škole *bordanja* pa do organiziranih izleta u Austriju, Sloveniju, Italiju i Francusku.

"U Austriji je najbolje ići u Saint Moritz ili Malnitz, u Sloveniji na Roglu ili Krvavec, ali je Slovenija skupa poput bilo kojeg drugog odredišta u Europi. Idealan izbor su talijanski centri Madonna di Campiglio i Val di Fiemme, barem što se tiče sezone u siječnju i veljači. U ožujku i travnju najbolje je ići u Francusku (Val Thorens, Val d'Issere i Les 2 Alpes su samo neka od odredišta) ili, ako imate novca, negdje na glečere (Aljaska je, navodno, najbolji izbor, ali gdje je Aljaska...), tako da se može reći kako sezona traje gotovo pola godine, što za zimski sport i nije tako loše."

A uza sve, pa tako i snowboarding, često ide Playstation, ili se barem tako priča. Pa iako je vijest da u svakom apartmanu u Val Thorensu postoji konzola priključena na TV spala neistinitom, istinitom se pokazala sprega *bordanja* i "sive kutijice". Davor je, shodno drugom sportu kojim se bavi, za svoju omiljenu igru odabrao upravo *Tekken*, no zanimljivo je da nijedan od njih ne igra ni *Cool Boarderse*, ni *MTV Snowboarding*.

"Ne znam zašto, ali jednostavno ne igram *CB*. Nakon *Tekkena* najdraži mi je ipak *Syphon Filter* i *Quake*, a povremeno zaigram i *Raymana* (tražio je da ovo ne objavimo, ali nismo mogli odoljeti). Domagoj više voli vožnje - *Colin McRae Rally* i *Gran Turismo* su zakon, također igram i s fonca, a ponekad i *Fifu* (pauzu je glavni nam urednik iskoristio da objasni sve prednosti *ISS PRO* serije pred *Fifom*, ali o tome drugi put)."

I što reći za kraj? Došla je 2000., siječanj je tu, a snowboarding sezona je pred ulaskom u *špicu*. Ako mislite da imate dovoljno hrabrosti i volje, onda je možda vrijeme da razmislite o prepuštanju skija nekome drugome i kupnji *borda*. Ako nemate ni jedno, ni drugo, možda bi bilo dobro otići barem do najbližeg skijališta. Kad jednom vidite, htjet ćete pokušati. A tko jednom pokuša...



Osvoji Nitro snowboard!

PSX i NITRO *te nagrađuju!*

Navedi barem dvije snowboard igre za PlayStation!

Ako znaš odgovor na naše nagradno pitanje, ispuni kupon, nalijepi ga na dopisnicu i pošalji na adresu redakcije. Možda baš ti osvojiš ovaj snowboard. Sretno!

model no. NS154 NVX
x ray
119 cm
8.4 cm
vert/lam wood
iso speed 318

NAGRADNI KUPON

Ime i prezime:

adresa:

telefon:

e-mail:

Matrix iliti glavom u pijesak

Danijel Reškovac

Virtualno, stvarno... koga briga?

Na kraju svake avanture u životu, kao svaki pravi general, uvijek možemo reći:"Bio je to trenutak koji mi je promijenio život (način mišljenja, dotadašnje stavove, broj zuba u glavi, whatever...)." Zašto razglabamo o tome? Zato jer se nedavno nemarno i neopazice, pokraj bučno najavljivanih velikih blockbustera, u naša kina uvukao jedan filmić i ubrzo postao kultnim. Pogodili ste, riječ je o Matrixu, filmu koji je, osim očaravajuće snimljenih akcijskih scena (i glumaca sumnjivijih spolnih opredjeljenja), imao nešto vrlo rijetko u recentnoj holivudskoj produkciji - ideju.

Zanimljiv je proces prihvaćanja ideja. Često i nesvjesno postajemo nositelji nečega što će odrediti budućnost. Sa svoje skromne, malešne točke gledišta, usudio bih se reći da vjerujem u onu staru: Kada je učenik spreman, pojavljuje se učitelj!

Ideja sama po sebi i nije nova. Priče i vjerovanja da svijet oko nas nije ono što mi mislimo možemo naći prelistavanjem svakog iole ozbiljnijeg ezoteričnog priručnika. Gnostička vjerovanja o misiji oslobađanja duše iz materijalnog svijeta ili teze starih Indijaca da je svijet oko nas samo maya ili iluzija stare su koliko i čovjekovo promišljanje i intuitivno osjećanje svijeta. Tako je i svijet Matrixa u kojemu su ljudi žive baterije, pokretači svemogućih strojeva koji im zauzvrat implantiraju iluziju rođenja, odrastanja, prve ljubavi, poslovne karijere, bračnog života, a onda valjda i smrti samo varijacija na temu. Time je i zanimljivije oduševljenje i interes mlađih generacija tom temom.

Osim gimnastičkih vratolomija i odlično smišljenih scena s Matrix trenerom, gdje se najbolje uči i simulira već neka od stvarnosti, najviše su me se dojmile dvije scene: predivna scena skoka u prazno s visokog nebodera koja je učenika trebala pripremiti na shvaćanje da je sve oko nas ne-

stvarno i da mu se ništa ne može dogoditi, pa ni kada se zabuši glavom u beton (ipak, to NIJE on od krvi i mesa i to NIJE beton). Makar i djelovala LSD-ično, scena je prilično poznata, a možda je i najljepše opisana u Castanedinom Orlovom daru.

U drugom prizoru glavni agent, ujedno i glavni negativac, objašnjava zašto ljudski svijet izgleda kako izgleda (jer, priznat ćete, mogao bi funkcionirati i mnogo ljepše). Taj bezlični birokrata govori nam kako je prvobitni Matrix bio idealan svijet u kojem su ljudi, unatoč rajskom okružju, bili nesretni.

Primijetivši to, glavno je računalo restauriralo svijet kakav je bio prije kataklizme (nalik ovom našem) i sve je opet bilo O.K. Možda je ovaj monolog i umetnut radi scenarističkog izvlačenja iz gabule, ali nama dovoljno dokazuje o društvenoj svijesti i sposobnosti prihvaćanja novih ideja, pa makar i boljih i naprednijih.

Spremnost cijele jedne generacije na novi način razmišljanja potvrđuje gore citiranu poslovicu, a mene podsjeća na jednu od klasičnih metafora hermetičke literature, priču o 101 majmunu. Postoji vrsta majmuna koji žive diljem Afrike, Azije i Južne Amerike. Veći broj naučnih istraživačkih stanica pratio je njihovo ponašanje. Kad je jedan od znanstvenika prvi put primijetio pojavu da je majmun oprao prljavo voće u potoku prije nego što će ga pojesti i objavio to u znanstvenom časopisu, pojava, kao slučajna, i nije privukla veliku pozornost. Nakon nekog vremena istu je pojavu na drugom kontinentu zabilježio drugi naučnik, pa treći i četvrti...Sve dok nije uočen i sto i prvi majmun koji je ispoljio isto ponašanje. Tada se dogodila čudna stvar - svi majmuni te vrste, diljem svijeta, pa čak i u izoliranim zajednicama, počeli su prati nečisto voće prije negoli bi ga pojeli!

Nemojte se uvrijediti usporedbom s majmunima, ali ova priča nam zorno govori o duhovnoj evoluciji ljudske rase. Neke ideje prihvaćaju se tek kada kritična masa dosegne vrhunac, a čini se da je tek naša generacija, rođena i dojena uz računalo, u stanju prihvatiti svijet kao obmanu koja nas previše ne uzrujava. Svijet oko nas, u kojem vani pada snijeg, a u kući bi nakon pranja suđa trebalo napisati i domaću zadaću ili (ne daj Bože) učiti, ionako je samo jedan od naših svjetova. Nakon pranja suđa sjest ću u svoj ferrari i oboriti nekoliko brzinskih rekorda, a poslije zadaće s našom ću repkom pobijediti Jugoslavene (u mome svijetu, srećom, nema Ćire).

Ironija je tim veća jer se upravo naša generacija nalazi na optuženičkoj klupi radi odbacivanja jednog, stvarnog svijeta i uranjanje u drugi, umjetni, virtualni. Koliko ste puta doživjeli da vam starci grintaju kako samo gurate glave u monitore i zbog glupih igrica zaboravljate na "stvarnost". Sada napokon imate argumente za obranu. Odgovorite im da ste samo vi mjerilo svoje stvarnosti i da se svijet mjeri samo po vama. Recite im da uopće nije bitno u koliko svjetova trenutačno boravite, važno je samo da ste u svima sretni. A to se jedino računa, zar ne?

[f1 world grand prix] [nhl 2000] [nba shootout 2000] [iss pro evolution]

[fantasy journey] [renegade racers] [die hard trilogy 2] [messiah] [dukes of hazzard]

PSX

[ne propustite novi broj psx-a sredinom veljače]

ZOLA
SVE ZA PlayStation
IGRE, KONZOLE I KONTROLERI
NAJNIŽE CIJENE
PRODAVAONICA 1
Nova cesta 115, Zagreb
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr
www.zola.hr
1 Mb MEMORY CARDS
NOVO!
PRODAVAONICA 2
Trg senjskih uskoka 8, Zagreb
tel. (01) 6526-755
fax (01) 6529-248
DUAL FORCE™ PSX ANALOGUE JOYPAD
GAMESTER LMP PSX EURO AV LEAD
NOVO!
TRGOVINA PUTEM INTERNETA
YAMAHA, SAITEK, LMP JOYSTICKE, VOLANE I GAME PADOVE NARUČITE PUTEM INTERNETA NA ADRESI
www.zola. hr
SAITEK RX150 Racing Wheel
DUAL FORCE™ STEERING WHEEL With Foot Pedals
SAITEK PX3000 Tilt Double Shock
SAITEK PX2500 Double Shock
ZA ČLANOVE HACKER CLUBA POPUST 5 %

POGLED U BUDUĆNOST!
HELIKOP
HELIKOP
Playstation
SONY
SONY
DVD
HELIKOP d.o.o.
Zagreb, Martićeva 71, tel: 01/ 455 19 66, 455 19 77
Ovlašteni SONY servis, tel: 01/ 4666 888
HAND za ANILON